出版／1989年9月8日

特價 40元



全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

第10期

軟體世界資訊月

跨越年度全力展出

發燒友們是否感覺到一
股極強烈的喜悅訊息
12月29日軟體世界在
高雄會場毫不保留的
告訴你們！

- 聖戰奇兵冒險版 800分完全攻略
- 魔法門II 完結篇
- 仙境故事提示篇仙境傳言
- 太空小蜜蜂關卡密碼表
- 聖女貞德避蟲術

軟體世界突破傳統觀念
爲資訊界帶來一股清
新的感受

SOFT WORLD

享譽全球，稱霸全美休閒
軟體，美國Electronic
Arts副總裁親臨高雄祝
賀軟體世界三週年慶

軟體世界

來顆POWER 加點TURBO

亞洲電腦 讓您——

信心滿點！

衝勁十足！



亞洲電腦

☆ 請洽亞洲電腦世界全省服務網 ☆

台北區／來欣☎(02)396-5781／台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)
翔偉☎(02)392-7367／台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)
羅林☎(02)394-4812／台北市羅斯福路二段10號
啟民☎(02)596-2935／台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902／台北市中華商場忠棟2F99號
元亨☎(02)305-6034／台北市中華路2段387號1F
先登☎(02)563-5881／台北市松江路362巷30號
三康☎(02)957-9281／台北縣板橋市民族路129巷27號
後龍☎(037)728-720／苗栗縣後龍鎮車站街128-14號
泰安☎(03)425-8000／中壢市中美路109號
台灣☎(035)225-181／新竹市西大路542號
敏啟☎(036)622-068／苗栗縣竹南鎮東平路125號
樂圓☎(02)311-4129／台北市中華商場忠段14號1F
建訊☎(03)336-5943／桃園市商樂街27號
隆盈☎(02)955-2467／板橋市實踐路193號
理 藝☎(035)716-753／新竹市光復路460號
台中區／亞歌☎(04)252-9626／台中西屯區福星路345號
中優☎(04)220-8628／台中市明道街93號
鴻兌☎(04)225-8961／台中市中山路49巷16號
千訊☎(047)254-284／彰化市中山路三段216號
日成☎(049)336-959／南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞當☎(04)226-2067／台中市三民路三段52巷6號4F
亞辰☎(04)232-7800／台中市綏遠路二段178號
致成☎(045)671-268／台中縣后里鄉三豐路124號
行家☎(046)869-751／台中縣大甲鎮中山路一段939號
佳德☎(047)251-555／彰化市和平路129號
台東區／東方☎(089)322-967／台東市新生路408巷13號
嘉義區／盟統☎(05)222-2737／嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686／嘉義市民國路65號
良威☎(05)370-2350／嘉義縣朴子鎮文化南路27號
群運☎(05)228-9627／嘉義市文化路262號
台南區／華陽☎(06)234-4382／台南市青年路368號
傑登☎(06)226-8862／台南市北門路一段66號
先朗☎(06)253-0773／台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊☎(06)635-7591／台南縣新營市新進路27號
高雄區／統全☎(07)271-4536／高市五福二路130號
信光☎(07)321-7147／高市博愛一路139號
信光☎(07)741-3468／鳳山市中山西路[illegible]
信光☎(07)582-1763／高市左營大路2-28號
信光☎(07)282-9316／高市建國二路93號
上正☎(07)331-9357／高市中山二路313號
高鑽☎(07)351-5762／高市楠梓區楠梓[illegible]
林記☎(07)251-1963／高市中華三路121號
林記☎(07)385-1766／高市建工路512號
高鑽☎(07)722-6064／高市苓雅區三多二路[illegible]
宏大☎(07)622-4816／高縣岡山鎮岡山路[illegible]
大雅☎(07)746-9427／高市苓雅區正義路[illegible]
翔鵬☎(07)711-5968／高市苓雅區輔仁路[illegible]
宏大☎(07)622-4816／高縣岡山鎮岡山路[illegible]
屏東區／潮司☎(08)788-1347／屏東縣潮州鎮[illegible]
亞洲學苑☎(08)722-8531／屏東市民生路7-6號
安特爾☎(08)737-4735／屏東市仁愛路172號

高雄總公司／三民區民壯路53號☎384-8088・台中公司／西屯區洛陽路146號☎255-1266・台北公司／新生南路一段60號2F☎394-[illegible]



古董名車大賽 STREET ROD

單色／CGA — 2片
另出EGA 版— 2片

Califonia Dream公司推出的賽車力作，音樂流暢輕快，畫面簡明順眼，不論賽車生手或玩車專家都能享受箇中樂趣，在遊戲裡有多種名牌古董車出售，可以儲蓄存款買下，也可以和對手比賽贏來。有收藏名車癖好的朋友，這回可坐擁滿屋古董車，過癮吧！

比賽方式共分短途賽車和長程賽車兩種。在短途賽車中，可以選擇練習比賽，也可以下注賭勝負；賽程是 從巴布汽車餐廳（Bob's Drive-In）到市區出口，起動換檔的技術以及引擎性能的好壞，是這項比賽的勝負關鍵。至於在長程賽車裡，同樣可以下賭注，不過金額比較大，更可以和對方互賭車子，贏家擁有輸家的車子；賽程則延伸到郊區之外，應付彎道的本事和故意碰撞對手車身的技巧攸關最後的勝利。可別大意衝出車道。

每次賽車都會對車內零件造成些許損傷，要是出了意外，損傷的程度會更嚴重，致命程度的故障 [illegible] 作車況檢查，該換掉的零件別疏忽了，看是要查閱報紙來買，或是拆下別輛同型零件來用也可以（如果錢賺太多就買輛新車）。換上性能更好的零件不失為彌補飆車技術生疏的好法子。

賽車王無論是對短途或是長程賽車的經驗和能力都很強，更擁有一部完美的跑車。想打敗他？有志氣，可是得花點腦筋！

駕駛座上的情形

賭車的場地—汽車餐廳

這就是車王的跑車



目錄 第10期 元月號



CONTENTS

欄目	內容	頁
NEW FILES	精彩畫面	4
NEW FILES	水滸傳 THE Ancient Bandit King of China	4
	銀河超能力戰記 PSYCHIC WAR	6
	武道館 BUDOKAN	7
	噴射戰鬥機 JET FIGHTER	8
	異行 ALIEN. SYNDROME	10
	風行者 WIND WALKER	11
	双截龍II—復仇記 DOUBLE DRAGON II	12
	絕極警探・電影版 DIE HARD	13
	太陽神之眼 EYE OF HORUS	14
	燃燒的野球II—野球再燃燒 HARD BALL II	15
	電腦病毒防衛戰 VIRUS	16
國內報導	享譽全球，稱霸全美休閒軟體，美國Electronic Arts副總裁親臨高雄祝賀軟體世界三週年慶 / 軟體世界突破傳統觀念為資訊界帶來一股清新的感受	17
	電玩短路 / 讀者漫畫天地	19
攻略	機車越野賽技巧篇	20
	聖戰奇兵冒險版800分完全攻略	22
	國王傳奇提示篇	32
	仙境故事提示篇—仙境傳言	36
	尋覓幽城寶藏(二)—行俠仗義	37
	魔法門II完結篇	41
	摩登原始人趣味大對抗—賽前指導	42
	魔界神兵II完全攻略更正 / 異形大進擊完全攻略更正	45
遊戲評論	F-15 II 評論	46
	RPG俱樂部 / 更正啓事	48
PC地帶	坦克大對抗	51











CONTENTS



精緻的台中會場

雜誌發揮訊息的





發行人／蔡美賢
策略規劃／黃晉誠
企劃群／史提芬 魏永年 鄭雪環
編輯顧問／謝明奇
總編輯／李初陽
文字主編／吳海境
執行編輯／陳揚隆
美術主編／賀志龍
編輯助理／王麗徽
文字編輯／王美玲 林淑敏 黃啓禎 曾一正 柯志祥 黃啓仁
美術編輯／林殷熙 林俊宏 賴姿瑾 劉信良 余昭錦 陳金泰 文桂梅 林妙玲 姚秀娟 牛振風
特約作家／陳兆宏 方善悅 魏宇明 溫松淋 吳謙諒
駐美特派員／亞佛列德
發行所／軟體世界雜誌
高雄郵政28之34號
登記證號／局版台業字第3082號
出版公司／合聲文化事業有限公司

水滸傳只是小說，而宋江等三十六天罡不過是歷史人物罷了

提到日本光榮公司（KOEI），大家應該對該公司發行的三國志、信長之野望，印象深刻。該公司專門發展一些以歷史為背景的戰略遊戲，由於日本人對於中國歷史演義相當著迷，研究也比我們還深，因此，戰略遊戲的題材永遠少不了這些。

水滸傳是光榮公司繼成吉思汗之後最新力作，遊戲故事架構除了以大家耳熟能詳的一百零八條好漢為主之外，尚增加了前幾個同類型遊戲所不及的特點。

在水滸傳裡，遊戲目的再也不是統一中國，而是為了打倒胡作非為的強權高俅，你，就是扮演這群梁山泊上的綠林好漢，展開劫富濟貧，鋤奸除惡的工作。



遊戲中有四個時期可以選擇，每個時期可以選擇的好漢都不一樣，最多可以七個人同時上陣。你可以扮演魯智深、宋江、史進、林冲、武松、楊志或晁蓋。人物的屬性仍舊以亂數產生，但是正直、仁慈、勇氣這三項屬性則是天生注定。智慧這一項屬性更是能否使用妖法的關鍵－妖法可以在戰爭中大發神威，以寡擊眾，切記！

水滸傳另一個令人耳目一新的特點是你可以把其他的領土完全交由你招募的好漢來治理，不需自己對各領地下達命令，因此，你必須慎選治理者，可不要選到一個昏庸無能的人，到時候領地非但不富強，還可能落到民不聊生的地步呢？

遊戲的戰鬥命令增加了妖法這一項，你可以在進攻時將軍師放在敵人



造船廠

市場

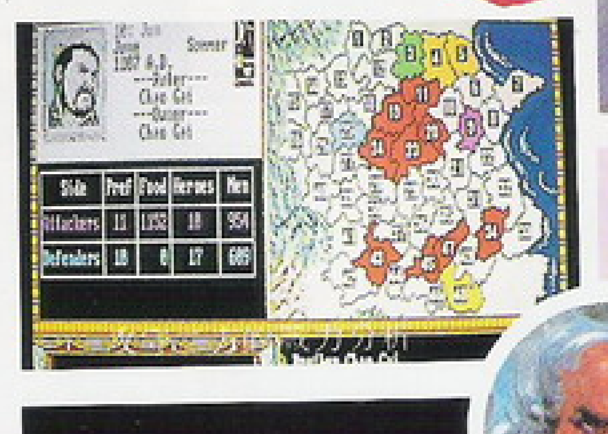
最多的地方，選一個多雲的天氣，擺出陣法，祭出龍來大破敵軍；或等敵軍正迷惑時，以迅雷不及掩耳的速度攻下城池或放一把火將敵軍燒個精光！怎樣？這招夠毒夠帥吧！當然，妖法也有不靈的時候。在戰鬥中要渡河卻沒有船時，會導致被水冲走或無法動彈的地步，這時就得買船。因此，以治水、墾荒、開拓等內政措施來提昇國力，增加財富是相當重要的，只要百姓對你的支持度超過40以上，在每年的1月你都可以收到稅。



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

三十六天罡下凡世

繼三國志之後







橫向捲動的標題畫面相當優秀

梁山泊地形

今日你就是好漢！帶領著一百零八條好漢為打倒奸相高俅而奮戰！力挽狂瀾，替天行道



水滸傳



遊戲特點

(1)以宋朝的49個州縣為舞臺。

(2)在四個不同的時期中，可同時由1～7人遊玩。

(3)十分真實模擬軍事、經濟、外交方面的經營。

(4)總共有255個豪傑、美女和無賴漢。

- 每個人都擁有不同的能力、人格以及社會地位—甚至於不同的說話習慣！
- 在人物之中，除了三十六員天罡、七十二座地煞之外，你還可以發現一些特殊人物：如一代名妓李師師，西門慶的姘頭潘金蓮！

(5)好漢們除了據地為王外，在必要的時候更可以流亡四方。

(6)在戰爭中，地形會隨著季節而變化。每個好漢只能帶100個嘍囉；但是一個州最多可同時容納35個好漢。



(7)在作戰指令中，每個好漢可能進行白刃戰、弓箭攻擊，以及與敵方豪傑一對一的決鬥；至於軍師級的人物更可以施出妖法大破敵人！此外，還可以放火、滅火、召喚支援或逃跑。



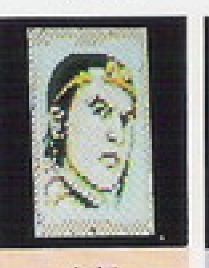
魯智深



史進



林沖



武松



楊志



扈三娘

七十二地煞降人間

又一年度鉅襲

珍藏版

喜好光榮公司這一系列遊戲的玩家有福了，水滸傳是目前該公司寫得最好的一個歷史戰略遊戲，我們國人不能自己寫一個自己的歷史戰略遊戲已夠不好意思了，怎可還拋棄不玩呢？！同胞們，你們還在等什麼呢！拋下塵務，立刻進入水滸傳的世界中，享受一下英雄本色的滋味吧！

We Supply the Past, You make the History !





在冬天裏戰鬥



人物屬性表



支援 魔奇音效卡

倘若你們失敗！聯邦將永無光明之日。

PSYCHIC WAR

銀河超能力戰記

・星曆3530年，銀河第一次大戰

帝國軍侵入 KGD 星團，企圖征服銀河。帝國以壓倒性的武力優勢控制著 KGD 的領導階級，然而，KGD 的一群戰士仍秘密從事地下活動。

・星曆3617年，情勢轉變

戰士們滲透進入帝國太空站，取得 ESP（超能力）激發設備，KGD 戰士得以自由運用自身潛在的超能力反擊帝國。

・星曆3652年，帝國軍潰敗，銀河恢復自由和平。

・星曆3656年，帝國軍捲土重來，超能波發展成功！

情勢告急！！KGD 著手佈置超能聯絡以對應帝國的攻擊行動。KGD 聯邦上議院由於尚未提出應對戰略，決定竭力避免正面衝突。

・同年，超能聯絡偵察出帝國軍的衛星系統！

上議院決議摧毀衛星系統，任務由超能戰士秘密執行。

・——————

你——上議院派來的超能戰士，進入帝國衛星站外環的一個中立貿易站，邂逅了一名曾參與第一次超能戰爭的美麗女郎——生化複合人凱拉，兩人決定攜手併肩完成任務。這一回，銀河的命運就掌握在你們手上了！合

PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER 2

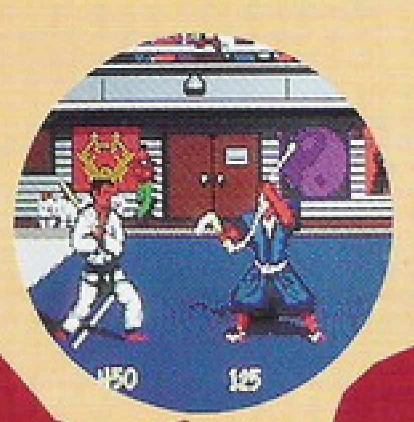
這是一場意志和腦波的戰爭!!你要組成一支最強的隊伍，藉助你戰友的超能波一吸收敵人能量、複製成人外形，做空 間跳躍

超能波和防護盾是你們的有力武器！

Budokan









在世界級武術大賽技壓群雄，揚名立萬是每個練武之人的夢想。但在此之前，必定要付出精力，閉關苦練。

在武道館中，你必須練習四種武功。空手道，劍道，長棍，雙截棍。藉著特殊的控制方法，每種武器可以使出25種不同的招式。每種招式的動作都非常地優美，就像是親臨現場觀戰一般。

當獨自練習將所有招式練熟之後，還可以與同門師兄弟對打，隨著等級的增加，對手的段數也變得更高，往往可使你招架不住，飲恨敗北。但是，你的目標是參加世界武術大賽，連自家兄弟都打不過，怎麼打敗各路英雄好漢呢？

這是一個武打類型的動作遊戲，和其他同類遊戲最大的不同就是多樣性的項目與不同門派的對手。你必須針對派別選用不同的武[illegible]與之對抗。

武道館絕對可以滿足您對武術的狂熱！

噴射戰鬥機

衛戰士的鐵翼

讓大家等待已久的好GAME終於上場了！那就是號稱最佳的模擬飛行遊戲**噴射戰鬥機**（Jet fighter：The Adventure）。如果你熱愛飛行（包括模擬飛行），這是你絕不能錯過的一個好GAME。

以前軟體世界也曾發行過不少模擬飛行遊戲，例如早期的**無敵飛狼**（Gunship）、**戰斧**（Tomahawk）、**霹靂飛狼**（Thunderchopper）等，不過直升機模擬是另一回事。模擬固定翼機的則有**空中英雄**（Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator）、**悍衛雄鷹**（Falcon）、**F-19隱形戰鬥機**（F-19 Stealth Fighter）、**A-10坦克殺手**（A-10 Tank Killer）及**F-15鷹式戰鬥機II**（F-15 Strike Eagle II）等。跟以前這些GAME比較，**噴射戰鬥機**實在有不少過人之處。

例如Falcon，玩過的人都知道，雷達簡直像玩具一樣，燃料消耗之快簡直令人吃驚，飛彈的命中率之低每每令人跳腳，而**火神砲**的命中率則高到匪疑所思，**米格機**雖然很聰明，但其運動性居然比F-16好很多。至於F-16 Falcon Combat pilot，筆者沒玩過，所以不能說多少，不過聽說畫面很不錯，飛彈卻很離譜—射出後要好幾分鐘才會打中目標！至於F-19和**F-15鷹式戰鬥機II**，畫面雖然很細緻且精美；但武器的火力和精確度大得離譜，而你的對手又笨得可以；此外由於設備太完整，往往無機會表現飛行技術，但對較不會飛的朋友來說倒是蠻適合的，雖然模擬的效果不很好。

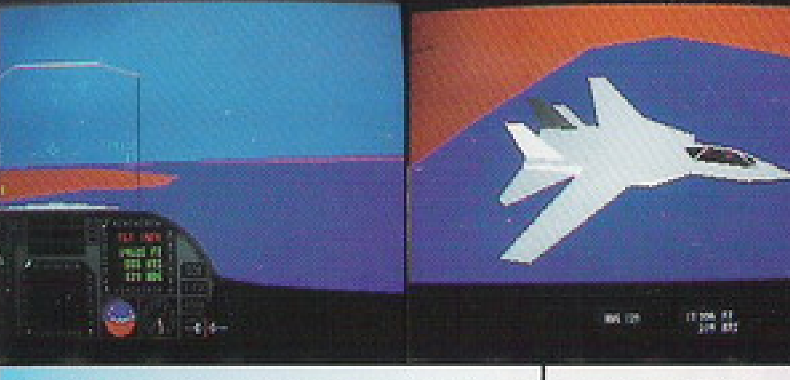
至於**噴射戰鬥機**就不一樣，它對飛行技術的要求相當嚴格，所以必須在航空母艦上完成4次完美的降落才能開始出任務。其畫面之流暢及構思也是前所未見的，光是在起飛前由空中俯衝接近座機那一段就令人難以忘懷。**噴射戰鬥機**其實在一年多前便在



精彩的降落情形　利用地圖可觀察敵我情勢　朝向太陽飛行

蔚蔚藍天，任你遨翔





從噴射戰鬥機座艙內往右看的情景 | F-14的雄姿 | F-18準備在機場降落



美國推出，約比F-19慢了沒多久，當時的1.00版由於只能用EGA或VGA，因此並沒有在國內發行。最近的1.5版由於有支援CGA，因此用單色顯示卡的朋友也有福了。除了支援CGA外，新版又增加了CLS功能，使得降落變得更簡單，而且也改掉舊版一些不合理的現象。在母艦降落部分，據說逼真的連某些美國海軍航空隊的飛行員覺得又回到家了。本遊戲雖然沒有F-19華麗，卻有極細緻的外部視野，可由任何角度來觀察，而且可看到起落架，捕捉鈎，可變翼的移動，以及金屬干擾片（chaff）所爆開的滿天花雨。作戰範圍相當大，但燃料消耗率卻相當的低，除了後燃器的效果外，也有突破音障的效果設計，而且有30個以上性質不同的任務等你去執行，包括辨識目標、攔截、攻擊、護航、救援，及轟炸，所有任務合起來剛好是一個刺激的故事，講述美國政府對抗恐怖分子一次成功的行動。任務中你擁有火力強大的武器幫你達成任務，包括並不太好用的61火神砲，短程的響尾蛇飛彈，中程的先進中程空對空飛彈（AMR AAM），普通的自由落體炸彈，及飛行員夢寐以求的東西，也是敵方飛行員的惡夢—長程的鳳凰飛彈。同時米格機再也不像F-19中那麼蠢，纏鬥過程的滋味也是令人難忘（對筆者而言，勝利大多來自運氣）…這些都留待各位朋友來品味。

對於模擬迷，這是個不可多得的好東西，即使你不喜歡飛行，不妨也看看精采的的動畫效果，歡迎各位加入捍衛戰士的行列！



迫於無奈，只得棄守這個耕耘已久的家園，可是也不能夠太便宜那些可惡的異形／沒想到牠們這次居然大批來襲，眼見大勢已去，現在只好啟動自毀裝置，讓牠們和我原本可愛的家園同歸於盡

ALIEN SYNDROME 異形

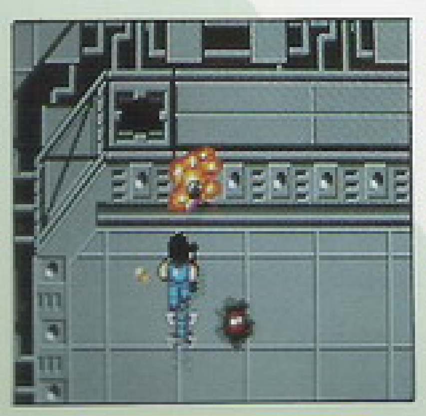
你眼見親人慘遭異形摧殘在先，又復見朋友性命垂危於後，毅然決定強行闖入封閉禁區救人。當你搶救整個社區的倖存者之後，還必須清除盤據在傳送站的異形頭目，否則不但趕不及到下個社區進行救援，就連自己也將一同陪葬於此。



人類再次面臨浩劫，異形再次來襲！這次是在外太空殖民地……。

大批以吸食人類精氣為生的異形怪物湧入了殖民地裡的每個社區。除了你，所有社區裡的每一個人都無一倖免。所幸牠們為了吸食人們的生命力，暫時還不會殺掉所有的人。

但是地球政府當局決定封閉整個太空殖民地，以防這些異形四出流竄，再度威脅到其他星系的安全，並且啟動了每個社區的自爆裝置，企圖一舉消滅所有來犯的怪物。



在五種武器中挑出一種稱手的兵器。



看我的火焰放射器，燒死你們這些異形入侵者

我要去救人，別跟過來！

至社區四周拿取其他武器來增強你的火力，更可以找到機械護衛並肩作戰，對抗異形。

在異形的包圍圈中殺出一條血路的同時，別忘了仔細看清牠們的行為模式，尤其是頭目們的弱點所在，這將是你在倒數計秒的唯一機會。

去吧！他們的生死存亡端看你的努力了。

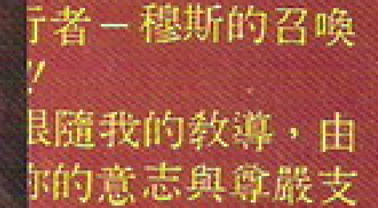
在這個美麗又神奇的國境裏，日月星辰、陰陽輪迴，更有四季氣候、風雨雷電循環不已，野獸怪物無奇不有，到處充滿了神話與傳說。隨著主角的冒險歷程，使你有如身歷其境！！



支援
魔奇音效卡

WINDWALKER

By Greg Malone



承續 忍者傳奇 的故事，這回風行者－穆斯（Moebius）將派遣他的門徒前往甘騰國歷練，你是否願意接受考驗，完成各項賦予的任務？這次穆斯將以 風行者（WINDWALKER）這項至高無上的神職，賜予不負使命的門徒！！

當穆斯將你傳送到甘騰國境內的一個小漁村一湘樸時，你由純樸的農民那兒得知，邪惡的朱拳將軍和鍊金士沈煒閣篡奪王位，並且把皇帝曹提拘禁起來，身為穆斯門徒的你當然義不容辭地要打倒龐大的惡勢力，解救皇帝，恢復甘騰國往日的太平盛世。

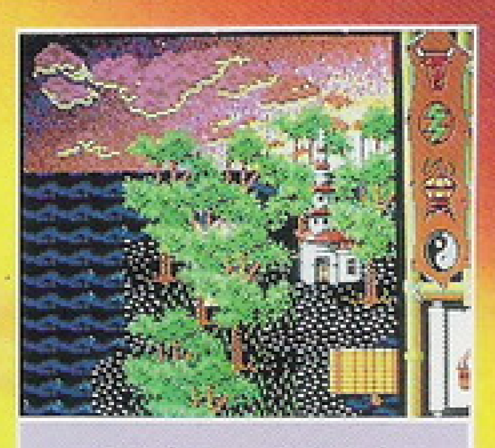
在當前實力相差懸殊，你連對付朱拳手下的爪牙都稍嫌吃力，唯一的方法便是提升自己。勇敢地面對挑戰，保持至高純潔的榮譽心，追踪環環相扣的線索，則在旅程中你將歷經地、水、風、火四種共二十四等級的提升。

我的門徒！這是風行者－穆斯的召喚！

跟隨我的教導，由你的意志與尊嚴支配你，到這片神祕之地，打倒邪惡，回復往日和諧的生活。同時尋求你的自我提昇

這個角色模擬遊戲畫面十分精緻，在人物造型方面極富創意，在模擬真實生活部份充分展現作者功力。畫面的捲動流暢，尤其獨特的地（海）平線捲動方式竟如真實一般。

山窮水盡疑無路，柳暗花明又一村，接觸到本遊戲之後，可別先急著看故事介紹，多問多看多找，保証更有一番意想不到的樂趣！

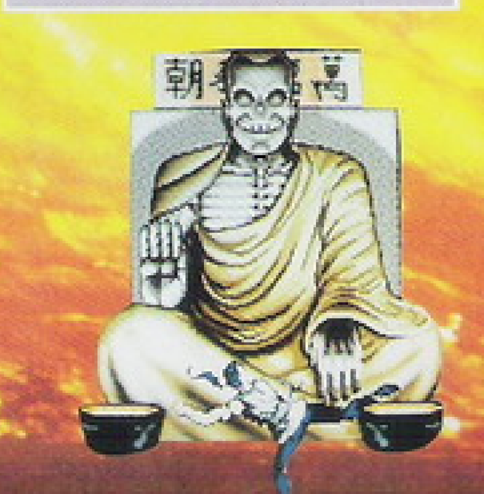


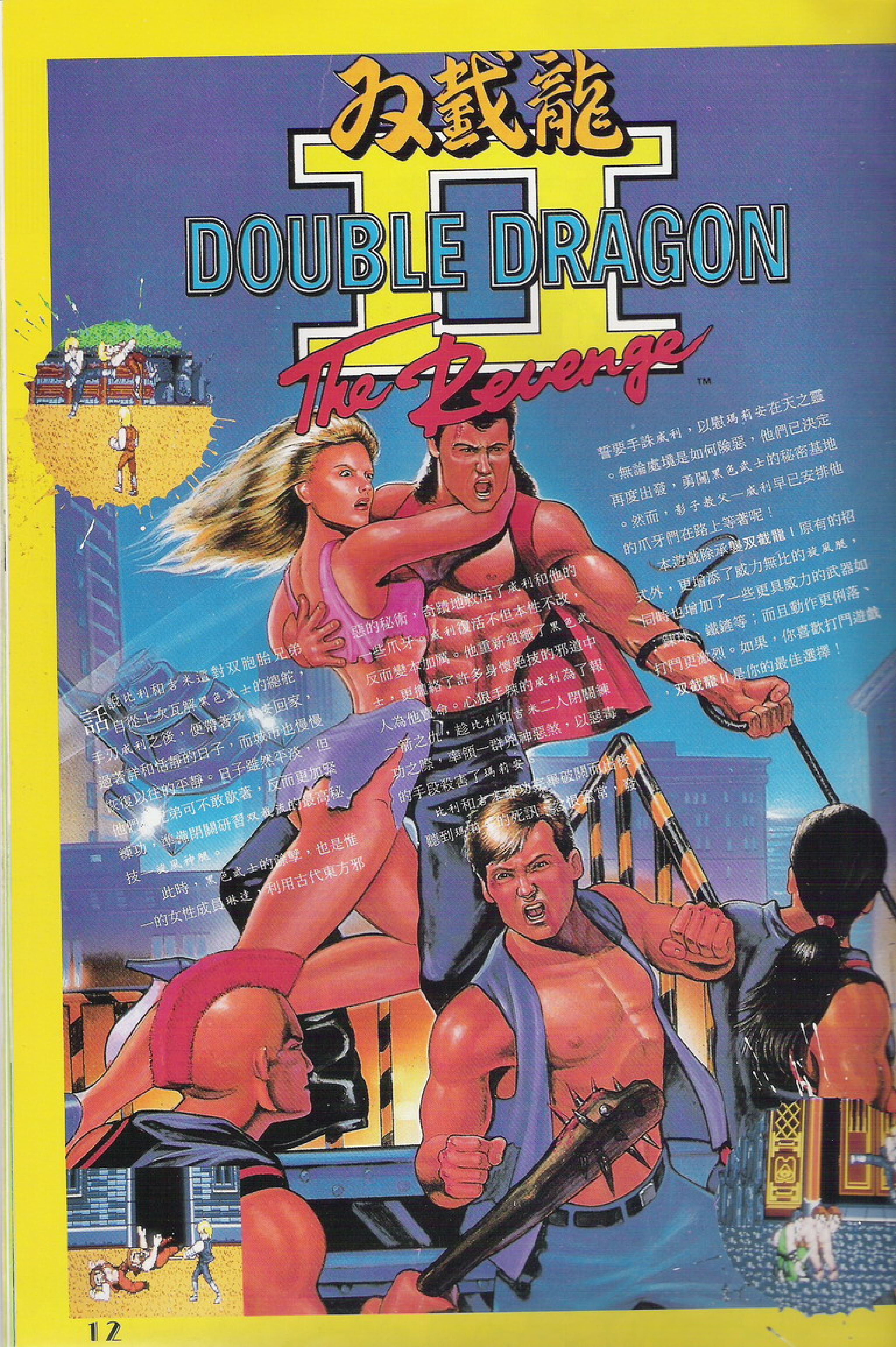
風雨交加，雷電大作。

踏上這條崎嶇的不歸路，在這個充滿神祕、魔法的境地，體會生命的奧祕。



晨曦曙光，神廟透出寧靜祥和的氣息。





双截龍
DOUBLE DRAGON II
The Revenge
話說比利和吉米這對双胞胎兄弟，自從上次瓦解黑色武士的總舵，手刃威利之後，便帶著瑪莉安回家，過著祥和恬靜的日子，而城市也慢慢恢復以往的平靜。日子雖然平淡，但他們兩兄弟可不敢歇著，反而更加緊練功，準備閉關研習双截流的最高秘技—旋風神腿。
此時，黑色武士的餘孽，也是惟一的女性成員琳達，利用古代東方邪惡的秘術，奇蹟地救活了威利和他的一些爪牙。威利復活不但本性不改，反而變本加厲。他重新組織了黑色武士，更攏絡了許多身懷絕技的邪道中人為他賣命。心狠手辣的威利為了報一箭之仇，趁比利和吉米二人閉關練功之際，率領一群兇神惡煞，以惡毒的手段殺害了瑪莉安。
比利和吉米練功完畢破關而出後，聽到瑪莉安的死訊，悲憤異常，發誓要手誅威利，以慰瑪莉安在天之靈。無論處境是如何險惡，他們已決定再度出發，勇闖黑色武士的秘密基地。然而，影子教父—威利早已安排他的爪牙們在路上等著呢！
本遊戲除承襲双截龍Ｉ原有的招式外，更增添了威力無比的旋風腿，同時也增加了一些更具威力的武器如鐵鏈等；而且動作更俐落、打鬥更激烈。如果，你喜歡打鬥遊戲，双截龍II是你的最佳選擇！



DIE HARD

終極警探

（電影版）

看過終極警探電影的人，一定為劇中緊湊的劇情而讚嘆不已，至今仍回味無窮。這是部令人喝采的好電影，而電腦娛樂界正因它的可看性，高潮迭起不斷，更具超級動作打鬥，符合了動作版的賣點，終極警探（電影版）因而成了今年遊戲軟體動作片的強檔好片。

現在讓我們來回味一下它的戲劇情節：

在洛杉磯的一棟納卡塔米公司建造的新大厦內，所有的員工正歡欣鼓舞的舉行聖誕舞會，然而一群攜有重型武器的恐怖份子突然破門而入，一場熱鬧歡騰的舞會隨即化成雲煙，蒙上一層陰影，成為所有人的惡夢……

恐怖份子掃射整個房間，立刻封鎖所有出入口，沒有任何人可以隨意進出。漢斯（Hans）領導的恐怖集團假藉挾持人質恐嚇政府，背地裡卻計畫一次世紀大劫案—奪取納卡塔米公司保險庫中，價值＄60億元的股票。現在唯一缺乏的是要解除保險庫中的密碼。

這似乎是非常周密的計劃，然而他們卻忽略了在洗手間內的約翰・馬克蘭（John McClane）—正在休假中的警察，而他是唯一的拯救者。

本遊戲完全依照劇情來進行，終極警探必須從洗手間出發，展開這一場浴血戰！

①與恐怖份子搏鬥的情形。

②可惡的恐怖份子，一槍送你上西天。

③打破通氣口的風扇，進入另一地區。

EYE OF HORUS

太陽神之眼



古埃及的神話歷史終於在今日獲得延續。

埃及過去曾擁有悠久且謎樣的古文明，由於它曾經一度湮沒，如今多半只能從壁畫上的古埃及象形文字揣測。

最近又有一座密墳出土，考古學家從墓內壁畫上的埃及古文發現了一段失落的傳說。忽然，壁畫後面的空白似乎逐漸連接上現在的時空…。

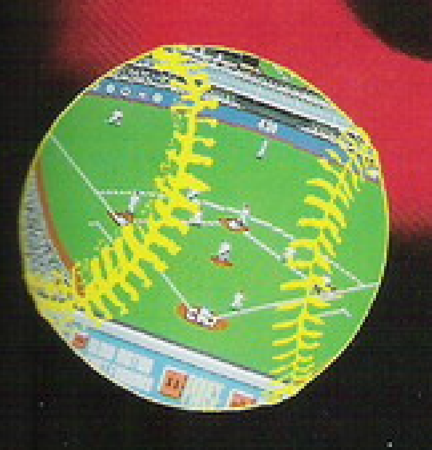
你必須協助鷹首人身的太陽神侯祿斯（Horus）穿梭在邪惡的墓窖各地，找回並復原祂父王奧斯利斯（Osiris）的木乃伊屍身。最後還要對抗元凶—邪惡的塞特（Set），奪回王位。

話雖然如此，要完成任務可沒有那麼順利。首見要四下找尋各種護符；善用護符的靈力是你任務能否順利成功的重要關鍵。埃及諸神中將有幾位神祇會給予助力，但如今墓窖已經被塞特的邪惡力量控制住，到處都是奉派來消滅你的黑暗爪牙，你要明智地勇往突破所有難關阻礙。

戰鬥的時刻已經來臨，化身成神鷹為傳說寫下一個完美的休止符吧！

燃燒的野球

HARDBALL II



〔軟體世界報高雄社體育特派員焦巴八日電〕

繼燃燒的野球之後，棒壇再度捲起一陣「火燒風」。此球乍看來頭不小，經本特派員初步「接捕」、「滿載而歸」，特將此聲稱「本世紀最令人熱血沸騰」的野球全身秘密予以公開（揭發）！

- 來自七個不同球場，五種視界任你切換，提供你最清晰的角度觀賞球賽！
- 配備高精密 ENG 電子攝影機；你不但可以自由欣賞精彩畫面立即重播，還可以選擇快速／慢速重播，定格播放（違看違找？差不多了！）。
- 精心的設計之下，當投手球速90英哩快速直球進壘時；當跑壘者面臨刺殺出局的危機下撲滑進壘時，你也會擋不掉這股熱風撲面的刺激快感！
- 誰說 PC game 上沒有棒球攻守戰略行家發揮的餘地？

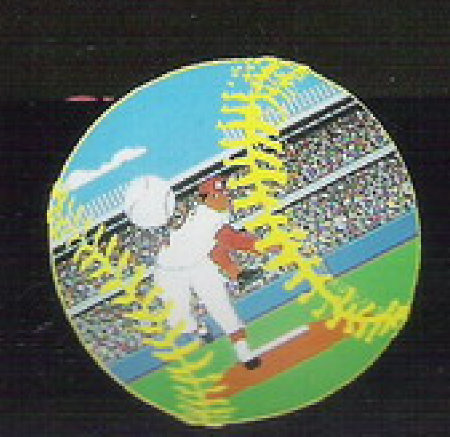
只要你胸有成竹，這裡就是你大秀一場的好地點！

調整守備來個雙殺、對角短傳或是邊線防守策略吧！

- 詳盡的選單輔助，你可以自行編組一支棒球大聯盟，由數個勢均力敵的超級球隊組成，打一場精采萬分的循環大賽吧！



支援魔奇音效卡，你還等待什麼呢？





電腦病毒防衛戰

Qix是什麼？它到底從哪裡來的？沒有人知道，只曉得它是一種極為可怕的超級電腦病毒，它能夠無聲無息地潛入你的電腦，大口大口地吞食電腦記憶體，不管那一種電腦，只要感染了Qix，經過 Qix 一番蹂躪之後，通常十之八九都會變成「白痴」，甚至變成「植物電腦」！許多電腦玩家一提起 Qix 無不搥胸頓足，咬牙切齒，巴不得能食其肉，飲其血，以償心中之怨恨，然而對 Qix 的防治卻又束手無策，無可奈何，只能仰天長嘯，稍解心中那一股鬱悶之氣！

所幸，電腦界人才濟濟，江山代有人出，總算發展出一套剋制 Qix 的方法。雖然這個方法極為有效，但是卻必須冒著生命的危險，進入奇幻的電腦世界裡，和可怕的 Qix 跟它的一家妻小對抗。你必須在記憶體裡建立免疫區，來抵擋 Qix 的侵襲，只要你所設立的免疫區超過一定百分比後， Qix 便無計可施，束手就擒！但先不要太高興！接下來一關比一關難，而且病毒愈來愈多。更可怕的是這些病毒會從以往失敗的過程中，累積它們的經驗，而變得愈來愈聰明。面對這些可怕的電腦病毒，你唯一的武器就是你的智慧。

本遊戲很容易上手，但如果要更上一層樓的話，就非得具備靈敏的反應和過人的智慧不可！如果你喜歡玩比較傷腦筋的智力遊戲，又自視天賦英才的話，就以你非常的智慧向 Qix 挑戰吧！！

有朋至遠方來不亦樂乎！

光電連線追蹤報導



享譽全球，稱霸全球休閒軟體 美國Electronic Arts副總裁 親蒞高雄祝賀(軟體世界)三週年慶

早在民國78年11月初，軟體世界總部發言人史提芬·拔佐靈克能德斯就已獲得美方密報，得知軟體世界在美國授權商之一的Electronic Arts副總裁史帝夫·沙爾先生即將於民國78年12月12日晚上抵達高雄小港機場，並於12月13日拜訪Electronic Arts在中華民國的商業伙伴一軟體世界研究開發中心，同時代表Electronic Arts祝賀軟體世界三週年慶。

根據另一項祕密資料顯示，打從兩年前軟體世界發言人史提芬就已認識史帝夫，一年半前，他們曾在台北來來飯店會晤過一次，並且達成了Electronic Arts與軟體世界的合作，經過一年多的合作，更加深了他倆的友情。

由於這是史帝夫第一次蒞臨高雄，軟體世界總裁、顧問與發言人史提芬於78年12月12日晚上9：10親臨小港機場歡迎史帝夫的到來，並接送他到飯店。

民國78年12月13日，史帝夫在軟體世界總裁與顧問的陪同下，參觀了軟體世界每一個部門；同時，他也參觀了軟體世界的關係企業，並且對於軟體世界的經營管理理念，倍加讚賞，決定提供美國方面參考，這充份的表達了他對軟體世界的肯定。

Electronic Arts在美國休閒軟體界確實已經打下一片江山，目前其市場佔有率為百分之四十，為全美第一。兩年以來，軟體世界推出其國內版休閒軟體為數也不少，計有：天生好手、空中英雄、688攻擊潛艇、火戰車、遠古的傳說、眼鏡蛇計劃、海灘排球王、荒野遊俠、摩登原始人趣味大對決、武道館等休閒軟體，其在台灣的接受率也在百分之五十以上，可見Electronic Arts出品，玩家有信心。

除休閒軟體外，Electronic Arts也推出了不少多媒體軟體，其中最有名的，不外乎為Deluxe Paint系列產品，美國很多休閒軟體公司皆使用此套軟體為其繪圖工具，而創造了不少休閒軟體！軟體世界已與Electronic Arts達成協議，在不久的未來將推出中文版的Deluxe Paint系列產品，敬請留意。

史帝夫於78年12月15日道別軟體世界回美國去了；經過這一次的接觸，軟體世界與Electronic Arts將於79年度以嶄新的風貌推出更多更好的各類軟體給各位發燒友，以提供大家一個完整的服務！

軟體世界與Electronic Arts的友情與合作，將有助於自行設計的休閒軟體開拓歐、美、日、澳等國家，因此軟體世界熱忱的歡迎各位發燒友多多提供您的大作，若達到標準，你將是中華民國休閒軟體界第一位跨國程式設計師了！

作品請以掛號寄至：高雄市郵政28之34號企劃室收，信封上請註明「休閒軟體應徵」！



EA副總裁史帝夫·沙爾先生參觀軟體世界員工研習室時與軟體世界總裁表演了一段「語言教學課程」。

EA副總裁了解軟體世界設計課在設計上的工作過程。



會場全景透視圖

軟體世界突破傳統觀念
為資訊界帶來一股清新的感受

〔軟體世界資訊月會場綜合報導〕

休閒軟體一直來都被大衆誤認為「電動玩具」，對它在社會所扮演的啟發性角色皆給予負向的評價，否定了它對生活的重要性。

軟體世界雖進入此休閒軟體市場達三年之久，仍無法擺脫人們舊有的觀念與盜拷的情形，以致市場一直無法突破。

為此，軟體世界企畫室費盡腦思，在徵得二十多家歐美休閒軟體廠商：Electronic Arts, Access, SSI, AD&D, Origin, Accolade, Microprose, Mindscape, Spectrum HoloByte, MediaGenic, Sierra-On-Line, Software Toolworks, Taito Capcom…等子母公司的配合下，於78年度中華民國資訊月台中與高雄會場，策劃了一系列的國內外軟體展售活動，並且推出舉世

精緻的門面，精彩的遊戲，要你進去才知道

無雙的軟體世界護照計畫，讓發燒友真正的享受到軟體世界的額外服務，買軟體世界產品買得高興玩得盡興！

人的一生只有這麼一次，請各位發燒友踴躍加入軟體世界公民行列，保證讓你驚異終生！



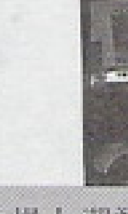
雜誌為文化區的主角



遙控展示區



台北會場人潮湧擠



軟體世界取得國外代理版權在台中資訊展場會有著明確的介紹

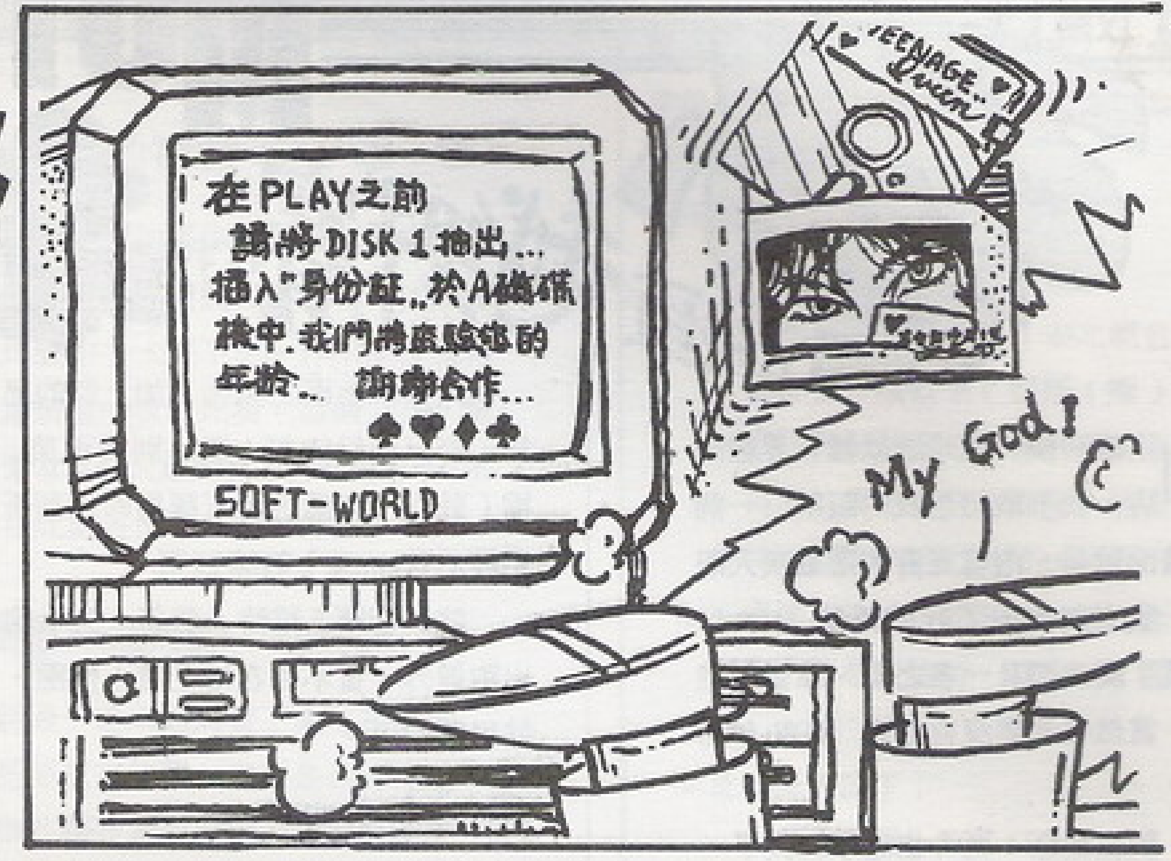
軟體世界榮譽代理

電玩短路

摩登時代

新笑點100％

/廖汶澤





/廖汶澤

軟體世界



叫你欲罷不能

擋不住的才華洋溢

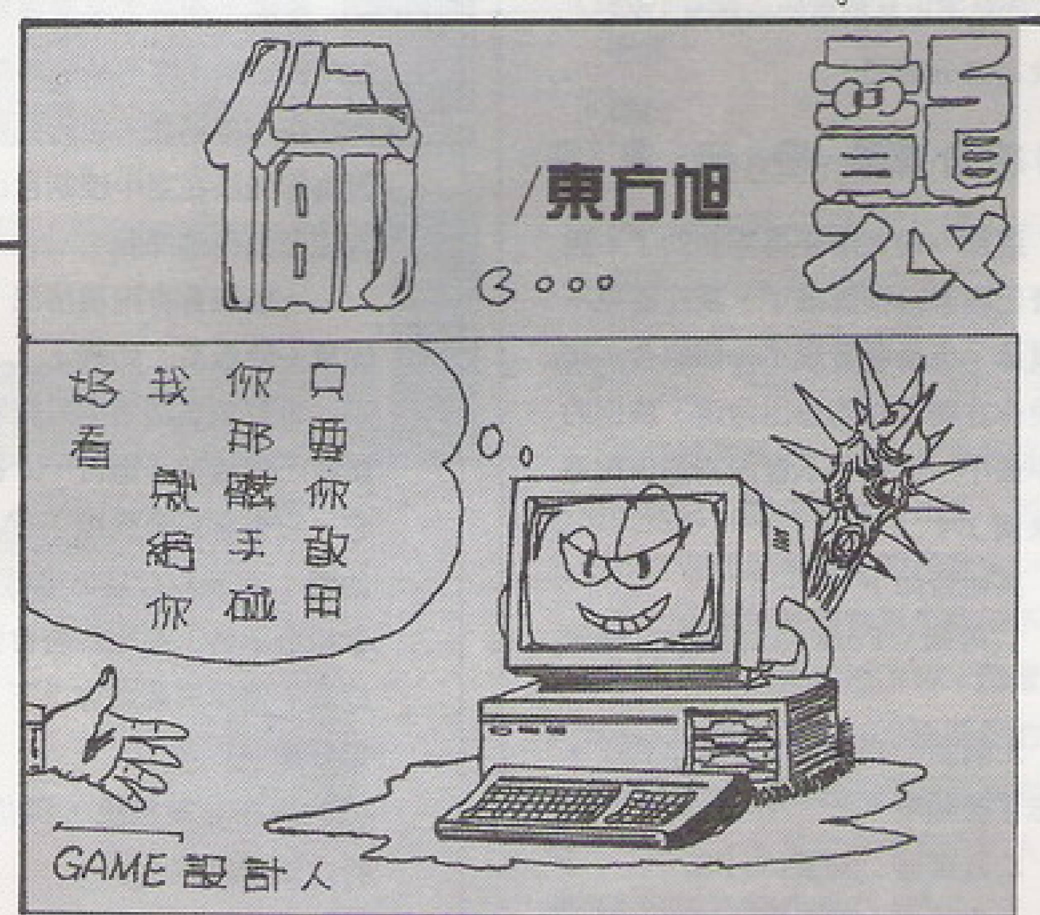
有來頭的幻想



/超群

偷襲

/東方旭





剛下成功嶺，我走進軟體世界經銷店，我不敢相信我的眼睛——一個個畫面精美、內容充實的遊戲映入眼簾，我立刻掏出了我的軍餉 ，一口氣買了魔法門II、冬之魔、摩登原始人，當然啦我更沒有放過 機車 越野 賽。

說也奇怪，至今也過了10天了，我只拆了 機車 越野 賽，在我不眠不休的努力之下（太誇張了），雖然免不了跌一二次，但是也常常可以接受

只要依上面之組合，加上您的運氣，您只要保持在4檔，別換至第5檔（註），您應該可以輕易的拿到新手級（Weenie）的總冠軍。

註：在第5檔時，若您一失手跑出跑道外，會不會在地上滾上幾圈，就很難說了。

II. 地形和地物

若你是想要獲得職業級（Factory）之冠軍，只憑I的4檔牛車技術是不可能的。您必須要利用跳，小技巧

的苦頭（不是上醫院，就是被轟出，跌一跤還算你運氣好）。

因為連著來的兩個跳板，若您 $\overline{bc}$ 之間跳躍，或您的速度不夠，足以使您的名次下降到兩位數字。

給您一個良心的建議，能的話一定一次就要把它飛過去，不但省，而且也漂亮。

小技巧：這方面，我並非專家因為我很少害人（騙鬼）。我希望位，若不是已經最後幾名，最好不用。但若你是，那不妨在人家轉彎



★ ★

美女獻上獎杯，享受開香檳的樂趣（羨慕吧？）。

你是否也是羨慕的一員呢？來吧！聽我為您分解吧！

I. 組合車子

這是一般人所最傷腦筋的了。說明書已經說得很詳細了，我在這兒不再重述。但是我發現了一個組合，可以使你在轉彎時若超出跑道，跌倒的機率最小。（幾乎不會因為超出跑道而跌倒）。

其組合如下：

1. 角架（Fork Angle）：調至12°
2. 輪胎（Tire）：調至15 PSI。別忘了後輪啦！
3. 避震器：調至130 PSI。
4. 齒輪比：調至72：12之比率。
5. 選擇 Pipey 之引擎。

（害人），更要有良好的轉彎技術。

跳板：您是不是覺得在跳板上花的時間比地上來的長呢！的確，尤其您在空中停越久，您的危險性越高，因為你無法在空中控制自己。那起跳時間要如何選擇呢？

一般您會有兩種情況：

(a)單一跳板型：如圖I

也就是在跑道中只有零零落落的跳板，這種很好應付，（甚至不用管它，它也會自動跳躍）。

如圖：在a點起跳，而且您選的機車組合不錯，那麼您將會發現你飛得好高（連螢幕都跟你上下），而且飛得好遠。

但若你在b點起跳，那你在空中飛行之距離就較近了。

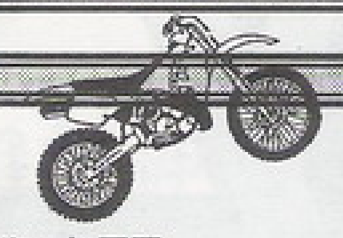
(b)連續跳板型：如圖II

不用我說，你一定會吃過這種型

從你的對手內側超過去，我害過人，但是百分之六十之機率是兩個一起打滾。再給各位一個建議：在開始時或你的對手走直線時，不要打「歪主意」，否則你一定會（搞不好人家還好好的）。







轉彎之技術：如圖Ⅲ

(a)這種車道是最常見的，只要您將車子移至內側（如圖中×）即可。像這種車道應該對各位來說，是很好對付的。

(b)我相信各位最感頭疼的，一定是如（圖Ⅱ）中之連續彎道吧！的確，各位一定常常被第二個彎道所害。但根據我的經驗，也就是如圖虛線之方法。e,f 兩點是各位看畫面時，您的車子好像開始往外（或往內）偏時的兩點。

在連續彎道中的第一彎道，千萬別用急轉彎，否則，很容易在第二彎道就……。

Ⅲ失誤的補救

各位，如果你懶得在每一次比賽後就要儲一次的話，不妨在你失誤時（比賽中），按下Ctrl-R，你就可以重新這一次的比賽。這個方法，對於常常粗心大意的我，幫助可真不小呢！在此給各位做一個參考。

Ⅳ輕鬆一下吧！

經過一連串的比賽下來，相信你一定是總冠軍的了。但是是否你還遺漏了一些作者為你設計的小畫面呢？以下我就以我所發現的，跟各位報告（這也可以做各位比賽時避免發生意外的借鏡）。

(a)冒煙：

你不要換檔（在Ⅳ之情況），按著G鍵不放，只要幾秒鐘（在職業級中），你就會看見你的愛車引擎冒煙的景像。

(b)熄火：

通常造成熄火之原因有二：

(a)騎至跑道外：你若用Ⅰ中之組合，則你在4檔以下（包括4檔），車子跑至跑道外，都不會翻車，但您的車速會愈來愈慢，然後你就準備要重新啟動你的車子啦！

(b)在車速不夠時，就換檔，例如你在車子都還未跑時，就換到2檔。

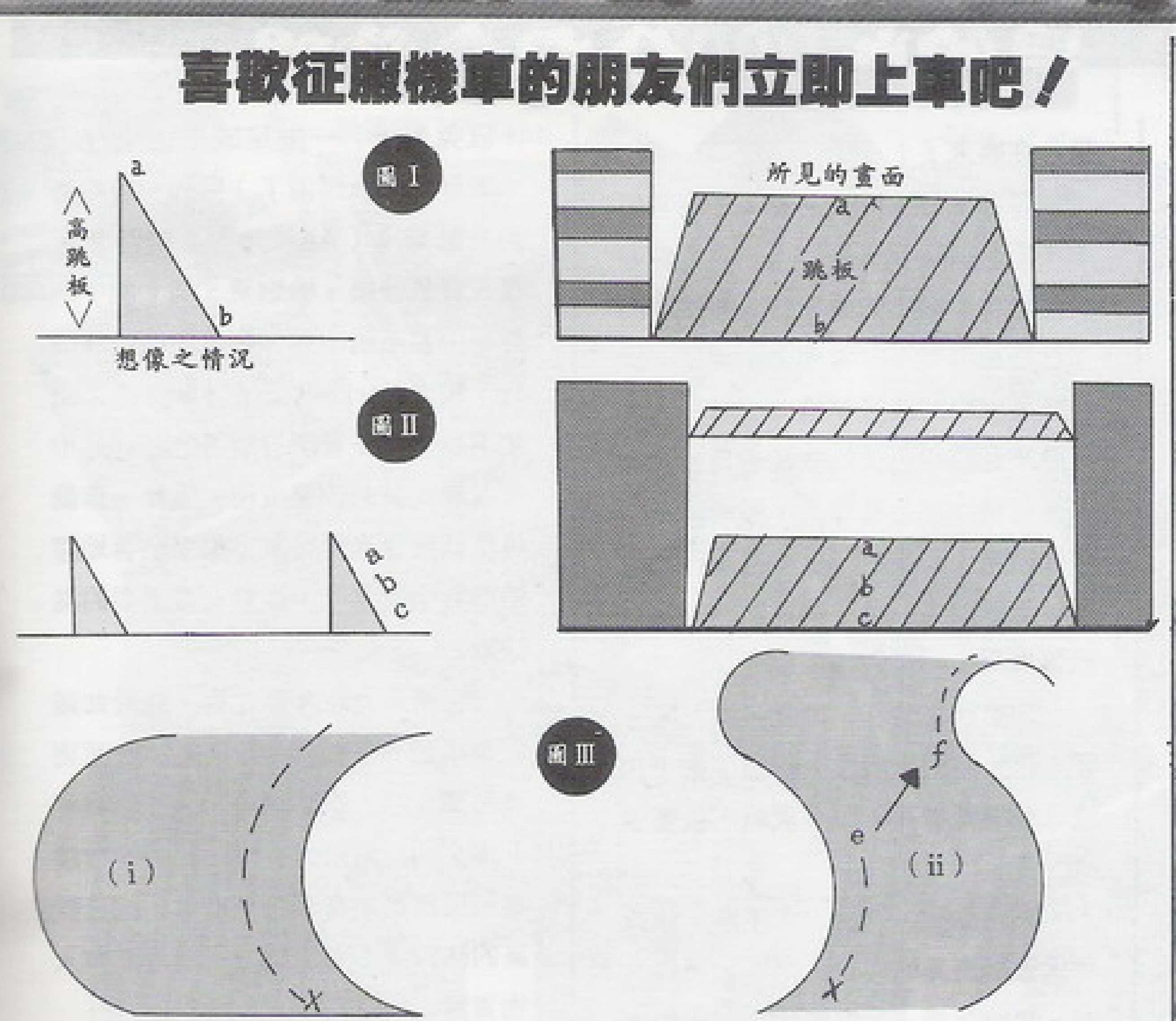
(c)直挺挺的倒下：

在起跑線上車子只在1檔，你只要按←或→鍵，多按幾次，你就會看見啦！

(d)上醫院或被轟出場外：



喜歡征服機車的朋友們立即上車吧！



這種情況，你一定發生過，尤其在跳板跳躍上；只要你在連續跳板之上，故意一下，你就會看見。

(e)爆胎：

只要您將胎壓設定最低，我想，您在第一個跑道比賽中，應該會看到這個有趣的畫面。

Ⅴ結　尾

比賽雖然緊張，但我希望各位不妨用輕鬆之心情來看這些比賽，別辜負了作者畫那麼多畫面的好意。

假如你對你的所有對手都很不滿，你不妨在他們躺在地下時，開著您的愛車，從他們身上…（很殘忍的），但是你一定會從這個畫面看到本遊戲的真實性（甚至你會發現你的人物還會有顛簸的動作呢！）



某年某月的某一天，在做了一晚上微積分之後，印第不自覺地揉惺忪的雙眼，閉目養神一番。驀然間，霞光萬丈，瑞氣千條，一位身著灰袍長者佇立在前。當印第瞠目結舌之際，此公曰：「吾乃耶和華，也就耶穌他爸爸、你們中國人所稱的阿彌陀佛、南無觀世音菩薩………今日來到貴寶地，決定給你三個願望。」

印第聽了，不加思索，曰：「吾人之第一願望，乃得到聖杯，第二願望為取得聖杯……嗯！至於第三個願望則是奪取聖杯！」

老者面有慍色，心想：「此子代換能力不錯，『得到』、『取得』、『奪取』，語氣一次比一次強烈，明年大學聯考之國文成績必上八十！」又想：「此子莫非有『啊嗟』的傾向，否則為什麼連我兒子兩千年前用過的馬桶也搶著要？」只好隨口來句「很好，我喜歡」然後向印第身後一指「你媽來了！」

印第大驚，猛一起身，才發覺口水滿桌，一切都只是南柯一夢！無奈，只得拾起桌上的微積分，繼續奮鬥。此時忽然發現：考卷上出現了一大片密密麻麻的淡黃字體。一看，大喜，原來是夢想已久的聖戰奇兵完全攻略。可惜字跡由黃轉淡，漸漸消失。幸好印第天賦異稟，以一目十行的速度，迅速掃瞄一遍，就在此時，純白紙張重現，一切恢復原貌。

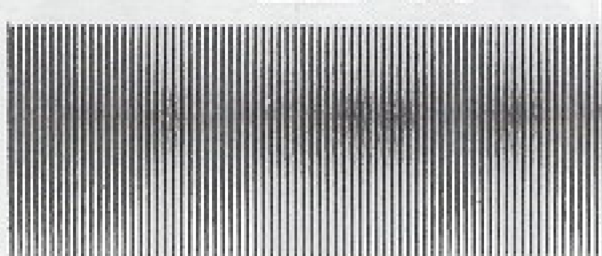
印第欣喜若狂，向北三跪九叩一番，趕忙將記憶所及，抄錄下來，寫成這篇聖戰奇兵 x 完全攻略，以饗讀者。

閒話少說，就此進入正題。依筆者玩聖戰奇兵的經驗，進入本遊戲之前，煩請準備一支靈活的滑鼠或搖桿，以免最後「一失足成千古恨」！（等會兒你就知道了）另外，聖戰奇兵在魔音卡（Ad Lib）上的音效，舉凡背景音樂、槍炮聲、開（關）門聲……甚至鴨叫聲，皆模仿得維妙維肖，較之Sierra宇宙傳奇III有過之而無不及。在筆者所接觸過的 game 中，就屬此遊戲效果最佳。因此，奉勸各位軟體世界發燒友，趕緊至各地經銷商買張魔音卡，領略原音重現的滋味吧！

在筆者九取聖杯之後，終於如願以償躍居 800 高分，許多關卡畫面更是熟到「閉上眼睛即可通過」的程度。本文共分兩部分：第一部分帶者讀者走過印第的聖杯之旅（當然挑分數高的路線）；第二部分則是地圖與人物資料。



唯有神選之民才能通過考驗，方能獲得曠世珍寶—聖杯



第一部分聖杯之旅

一、Barnet 大學

在結束前一段的冒險後，印第終於回到睽違已久的 Barnet 大學。沒想到全身濕答答進門之後，Marcus 就要印第翻譯一段古文。憑藉深厚的古文造詣，當然一下子就解決了。在體育館練幾場拳，再換上正式服裝。一出門，從 Marcus 口中得知學校新聘請一位「據說很厲害」的教授——John Roid（Why Marcus, have you lost your sense of humor? Coming and going? What do you mean? After my job, eh? Who is the expert?）。不理他，回辦公室吧！不料途中被一群學生攔下來要求簽名，怎麼辦呢？有了，把那位「據說很厲害」的John Reid介紹給他們（Perhaps you all shouldfind another faculty advisor. There′s a geology professor who knows archaeology. Professor John Reid. Tell him Mulbray recommended him.），此乃一石二鳥之計！沒想到這些現實的學生真的一溜煙跑了，但話已出口，來不及啦！搬開桌上的一堆雜七雜八的廢物後，印第赫然發現有個郵包，拆開一看，竟是老爸 Henry 以數十年心力寫成的聖杯日記！「老爸想必出了問題，否則他怎麼會把這麼重要的東西寄給我？一定出事了！」趕忙到老爸家裡（門外已「人去樓空」可直接由此去）。

一出校門，卻被兩名彪形大漢請至 Donovan 處會談。原來老爸為尋找聖杯，在威尼斯失蹤了！

到 Henry 家裡一看（亦可直接前往威尼斯），只見滿屋零亂，顯然有人在此地搜查過了。「他們找什麼呢？對了，一定是聖杯日記！」當下展開「一清專案」，結果在書櫃後找到一卷膠帶（推倒書櫃即可找到），一幅聖杯畫像和一個暗格（將門旁的盆栽與桌布拿掉就可發現）。

「膠布是做什麼用的？打也打不開……哦，對了！辦公室裡有瓶溶劑（jar）……」回到辦公室，用溶劑解開膠布，則可見一小鑰匙。再回到 Henry 家中，以其打開暗格，內有印第小時日記一本，但封面卻寫著：聖杯日記！出發了！上威尼斯去！



二、威尼斯圖書館

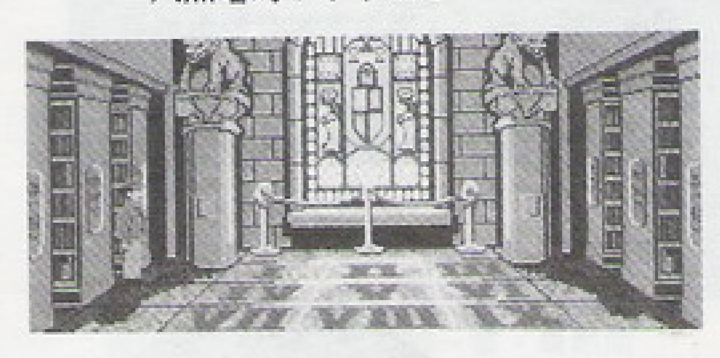
跟 Macus 一起到了威尼斯，見到美麗的 Elsa。Elsa 告訴印第，Henry 就是在此失蹤的。於是印第進入圖書館尋找老爸去也！

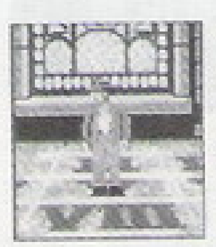
印第先在左側底部書架中找到飛行手冊（位置在自底部數起第二排，最左邊處）。經過一間鑲嵌著玻璃的

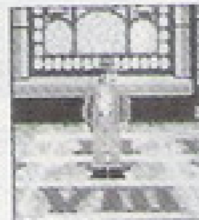


房間，再向左進入底部書架，尋得希特勒自傳（第四排那本斜置的書即是）。又向左側底部書架走去，這回找到了十字軍地下陵墓的地圖集（在第二排最右邊）。

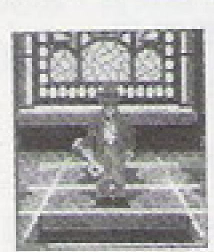
此時進入鑲有玻璃的房間看看，印第覺得玻璃上的圖案似有相識之感。翻開聖杯日記，上面記載著正確房間的圖案與某根柱子上的某個號碼所代表的地磚暗藏玄機。找啊找，不但找到了正確房間（在此房間用 look window 指令會出現 It looks like the picture in the diary！），還找到一條紅絨繩與一根金屬柱。印第救父心切，拿起金屬柱，往聖杯日記上所指示的地磚猛敲下去，果然，進入黑暗的十字軍陵墓。

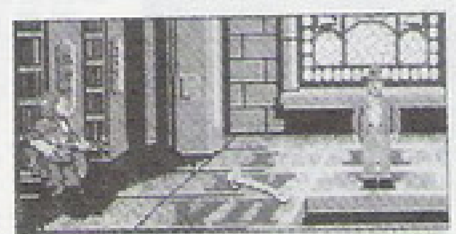


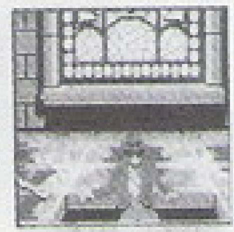










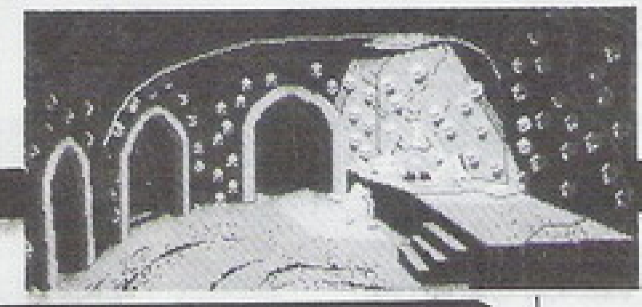




三、十字軍地下陵墓

說明書中已頗詳細，不再複述。

（註：在 A 室壁上的雕刻，有正確聖杯的描述，請牢記！）



四、德軍城堡

下車後印第悄然進入城堡中，騙過了看門的老傢伙（見文末騙術大全）後，首先在 1 室找到一酒醉士兵，從他口中可套出城堡中德軍領袖的名字並賺得一酒杯。再至 2 室取酒澆熄爐火，待火熄後將烤乳豬取下並再添一杯。接著到3 室取得「工友」制服，並發現一套上鎖的軍官制服（由此處開始，遇士兵皆採騙術過關。若打倒太多士兵，則不但對打難度增高，就連騙術有時亦行不通矣！）。

4 室中有套中世紀盔甲，印第推了它一把，乖乖，地上隨即出現一道深痕，趕緊將之恢復原狀。

離開 4 室，向二樓行去，途中印第假份為一牛仔裝批發商，從士兵 C 處騙得 15 馬克，真是筆意外之財！

到了二樓，在 5 室換上「工友」制服（最好如此，否則……），將 Henry 家中取得的聖杯畫像交予 D 士兵，此卒隨即通風報信去也！

到處逛逛，在 6 室陳列著許多歷代名畫，精通考古學的印第對左邊那幅「過大」的蒙娜麗莎的微笑。特別感興趣，「嗯，一定有問題！」果不其然，隨著輕輕一推，此畫竟悄然滑開，眼前赫然出現一保險庫！無奈不知密碼，只得作罷！

方才上樓之際，印第在 7 室之寶箱中尋得 50 馬克，心中直呼好爽，沒想到 8 室中亦有一箱，心中大喜，打開一看，卻是一套太小的軍官制服。正為自已中年發福的身材發愁之時，印第不忘搜了搜（look）這套制服，「有把鑰匙！總算值回票價。」

趕緊回到一樓的 3 室拿被鎖住的軍官制服。不過在下樓之前，最好恢復「牛仔本色」，否則難逃被驃士兵們的「追殺」！

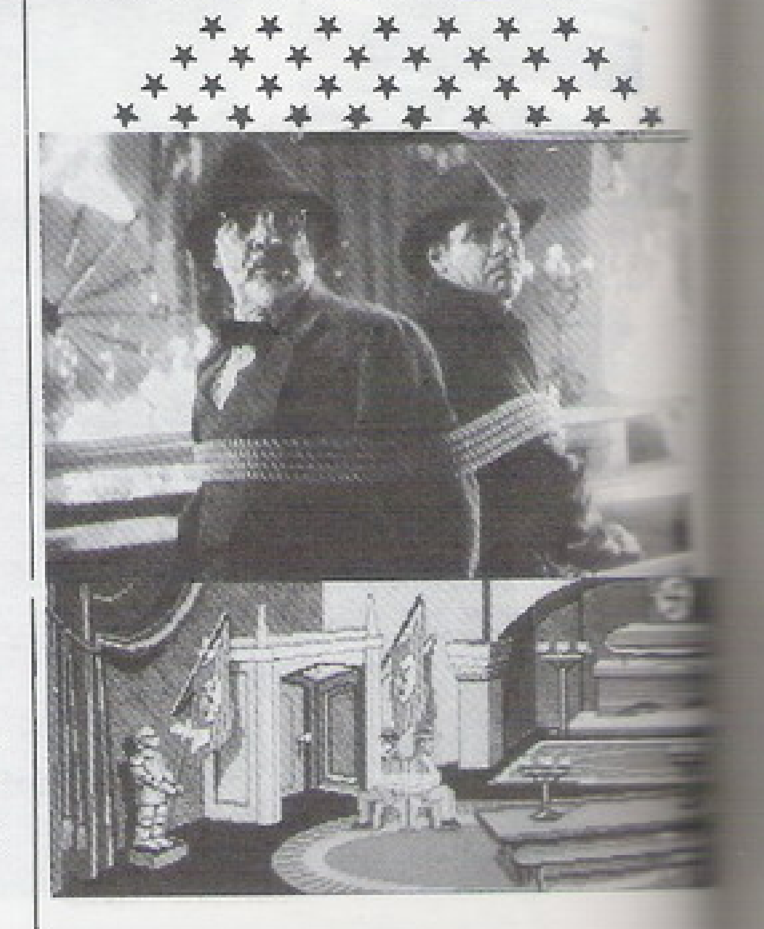
順利取得軍官制服後，再上二樓找個房間將它換上，頓時，一位內含英氣，卻邋邋遢遢的納粹軍官出現眼前。

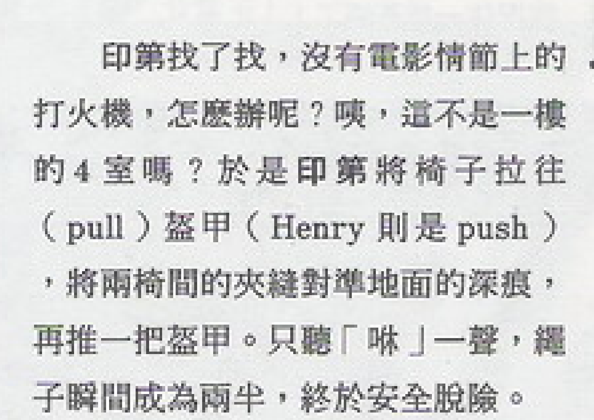
到 10 室「探班」去也。將希特勒自傳送給士兵 H，此兵即「蹺班」讀書去了（下次遇到中國士兵該送本「毛語錄」，還是三民主義？）。

環顧全室，原來堡中之安全系統在此。一腳踹下去，痛得印第金星直冒，冷汗直流。怎麼辦？推也推不倒，拉也拉不動……有了！哈！哈！將身上那杯啤酒一股腦兒倒進柵欄（grating）吧！只聞劈叭一陣亂響，電線短路也。

隔壁11室打不開！算了，到12室吧！騙過士兵 G 後，再進入13室，打開窗戶，到外頭逛逛。

上面就是三樓，但要怎麼上去呢？走到右邊盡頭，此處藤蔓雜生，正想





效法泰山，無奈手短，只得放棄。

哦！對了。也許可由窗戶爬進被鎖住的11室。進入11室，但見布置平淡無奇，於是再來個地毯式搜索，最後只在右上角發現一塊「頭角崢嶸」的磚塊。印第一時興起，展現優異的彈性，加上空中挺腰，往磚頭處來記重錘（push），此磚果然鬆脫而向外凸出。

爬出窗口，印第將趕牛神鞭綁在磚上，向右一蕩，再一展蜘蛛人的攀岩技巧，即輕鬆爬上三樓。

三樓有17、18、19三室，印第在19室的櫃子裡又斬獲75馬克，並於其中一室找到了失散已久的老爸－－Heny！父子相擁而泣，直有「今夕是何夕，共此燈燭光」之感懷！但門被鎖住，真糟糕啊！只有暫時與父親道別，再展開另一段的「苦兒流浪記」了！

循原路回到二樓（當然別忘了換回軍官制服），繼續向未知之處出發。騙過士兵Ｅ，在14室中獲得一急救箱。此物品可使印第的生命力、精力恢復全滿，但只限一次。因此要有「不到最後關頭，決不輕易急救」的思想、信仰、力量！

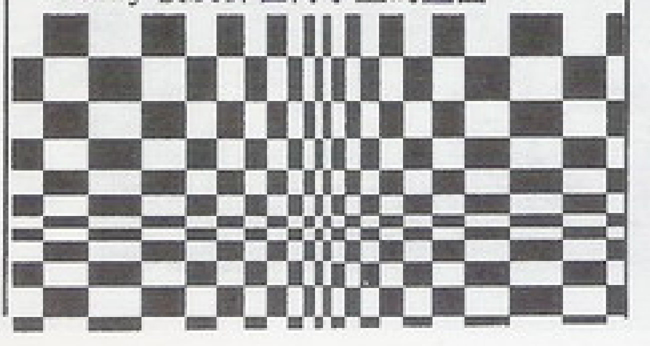
上至三樓，先訓了士兵Ｉ一頓，溜進15室。此室為司令官之辦公室，內有狠狗一隻。用身上的烤乳豬打發了狗，取下獎杯，再打開抽屜。終於找到了密碼！另外，還有張通行證，順手一併帶走。

回到一樓以獎杯裝滿啤酒。順便打開６室中的保險櫃。入內一看，原來是個小房間，地上放著印第交給士兵Ｄ的聖杯畫像（此物利用價值已失，無需帶走）與一幅掛在牆上另一幅聖杯畫像。（請務必記住畫中聖杯的樣子！）再度上至三樓，將「重量杯」酒交給那座「小山」，即可一拳擺倒之。

騙過戴著「警帽」的德軍警衛，在16室中的燭架邊緣取得一銀鑰匙。順便向窗外一望，奇怪，Elsa 怎麼和德軍「廝混」在一起？不管那麼多了，先救出老爸要緊！

走到 Henry 被關房間的門前，印第發現有條電線吊在空中，如果不小心碰觸的話……但想及安全系統已毀，夫復何懼，當下將老爸救了出來。

但隨即被警衛發現，德軍司令一副「小人得志」的架式走了過來。（如將走廊上的士兵全數幹掉，則可直接逃出城堡，前往聖杯所在地）印第佯裝合作，卻將自己小時候的日記（old book）交給他，否則真正的聖杯日記被搶走，只有上柏林會會希特勒了。（遇希特勒時有三種選擇：拿通行證、希特勒自傳給他簽名，或乾脆給他一拳！）接著是印第和 Henry 被反綁在椅子上的畫面。



印第找了找，沒有電影情節上的打火機，怎麼辦呢？咦，這不是一樓的４室嗎？於是印第將椅子拉往（pull）盔甲（Henry 則是 push），將兩椅間的夾縫對準地面的深痕，再推一把盔甲。只聽「咻」一聲，繩子瞬間成為兩半，終於安全脫險。

門被鎖住了！只得另謀生路。印第看了看（look）壁爐左側的雕飾，而在其後找到「把柄」，使勁一推（push），果然門戶大開。

出了城堡，真是海闊天空，任我遨遊。但堡前有30名士兵看守，只好將就使用城堡旁那部老舊的機車，向聖杯所在地出發！（若真的聖杯日記被搶，則須上柏林一趟，途中檢查哨之士兵資料在後；至於對付希特勒的方法，前已提及，不再複述。）

五、機　　場

來到機場，一片喧嘩擾嚷聲中，印第該如何是好呢？

1.機場外有架小飛機，還記得身上有本飛行手冊吧！在機場大廳拿出來看看，並將之抄錄下來。而發動飛機速度要快，否則一旦被人發現，便只有逃向齊柏林飛船了！

2.以正當方法向售票員買票，如你在城堡中已取得175馬克（後有詳細資料）。但切記不可上了飛船再買票，否則驗票員將獅子大開口……揍扁他？別開玩笑了，此子乃1934年之奧運金牌得主！

3.最精彩的一段。那就是「偷」。可見到機場大廳內那位讀報紙的老先生？先讓印第走到他右邊（也就是螢幕左方。務必貼緊！），再將控制權交給 Henry ，站至其左。此時 Henry 向此公搭訕，問問他孫子近況如何？再迅速將控制權轉回印第，向此人口袋一摸，哈！果然有兩張票，大樂，不禁高喊：「我弄到手了！」



在"聖戰奇兵"中，神話似的印第再度整裝出發。這次的任務異

老先生也不是省油的燈，問曰：「什麼東西到手了？」但卻難不倒狡猾的印第，曰：「我捉住一隻蒼蠅了！」正當此人大惑不解，神智不清之時，一搭一唱的印第父子，趕忙脫離現場，乘飛船去也。



六、齊白林飛船

上船後，先將身上的票交給驗票員，再四處逛逛。但卻發現有個門是鎖住的，嗯！這個嘛……

Henry 進到隔壁的「民歌餐廳」後，見一老嫗前有一缽，遂將身上僅存的一些零錢，投入其中。老婦人精神一振，問 Henry 要聽哪首曲子？隨便選了一首（原因是她只會這麼一首），此時悠揚的鋼琴聲響起，鎖在房間中的納粹軍官亦聞歌起舞至鋼琴之前。

轉回印第，進入房間，又是一陣搜索內有櫃中的一支板手與桌上的短波收音機。取下板手，順便聽聽收音機。哎呀，大勢不妙，我們逃脫的消息已經走漏了！當下不由分說，將收音機毀去（可助你逃過三個哨站）再離去。若不幸在「任務」未完成前被返回之軍官撞見，可騙之、揍扁之、賄賂之（50馬克）或請 Henry 再點首歌即可。

出門後，將板手插入門旁洞中，旋轉之，即見一梯自天花板徐徐降下，此為唯一之生路也。只得再拜別父親，向上爬去。上至甲板，以地圖中所指示的路線前進，沿途盡量避開士兵（雖然他們都很蹩腳），而終於尋得一架雙翼飛機。至於 Henry 是怎麼跟來的？筆者給你的答案是：Don't ask！



七、雙翼飛機

飛得愈久，則避過愈多哨站；而擊落敵機愈多，分數亦愈高。如果18架納粹飛機皆為你擊落，則只須通過最後一個位於邊界上的哨站。

擊落敵機要領如下：

1.將飛機固定在畫面中央（按 5 鍵）。

2.當敵機極接近時，迅速將飛機向左（或向右）水平盪開。

3.則見一團熊熊烈火……

4.若未能擊中，則躲過敵機，再度回到畫面中央。

5.練習、練習、再練習！

八、哨　　站

不論你是遭敵機擊落或油料耗盡，終不免噗通落地之命運。幸好飛機一頭栽進一間農舍，否則後果堪慮，但也使此處「鴨」犬不寧。

扶起被彈出機外的老爸，偷左邊那輛有油的汽車，再向聖杯邁進。途中的哨站資料皆在後詳細列舉。（若你於柏林請希特勒在通行證上簽名，則只要亮出此證，即可一路到底。）

九、聖　　殿

終於到達最後的目的地——聖殿。在聖殿外，印第父子意外地遇見早一步前來的 Marcus。Henry 一時百感交集，真可謂之「他鄉遇故知」，便和他天南地北的閒聊起來。印第發現有塊碑石（sign），細讀之下，知道此行兇險，但還是毅然步入聖殿……（勸你在此儲存進度）

進入殿中，一顆皮球，不，是人頭咕咚滾了出來，更使人倒抽一口涼氣。硬著頭皮再向內走，卻見 Elsa 和 Donovan 已久候多時，原來兩人皆

常的艱鉅危險，你絕對料想不到。趕緊來體驗

一下電影劇中琼斯博士的臨場感覺吧！

為納粹工作，而這也解釋了印第在德軍城堡中看到 Elsa 的原因。

Donovar 明知取杯艱難，於是一槍射傷了 Henry，而要印第入內……雖然印第不相信聖杯的神話，但在父親生命垂危之際，也只有冒險一途。

通過第一道考驗的要訣在使游標固定在畫面上的某點，此點就在地面中央一道曲線的頂點處。若地點正確，則見印第拿起帽子，左滾右翻，終於逃過了致命的一擊而順利通過，否則……

第二道考驗則要使印第停在螢幕上所顯示的字母上。

第三道考驗之要訣則是當印第步出洞口後，速將游標移至印第腳底所踩的那條線上，此時若無搖桿或滑鼠……（前面所寫「一失足成千古恨」，意即在此）將游標固定後，以鍵盤向右平移至對面洞口，只見印第施展，凌波微步，竟從空中「走」至對岸。（在 Marcus 催促之後，印第的位置即有所不同，因此必須迅速！）

終於見到十字軍中的三兄弟之一，此公竟在洞中守護了七百多年！印第終於相信確有聖杯了。但祭壇上的聖杯，大大小小有十件之多，怎麼辦呢？還記得前文所提，十字軍地下陵墓中和德軍城堡之保險庫中的提示吧！拿起正確的聖杯，舀了一杯聖水，自己先試試看。若為正確，可出洞救父去也；但萬一不幸挑中錯誤的聖杯，則各位可見「霹靂貓」中「萬惡的木乃伊」在你眼前出現，而後身體如炸彈般爆裂，慘矣！

回到 Henry 被槍擊處，發現 Donovan 因跟隨印第之後而身首異處，真是大快人心。趕緊將聖杯中的聖水中倒在奄奄一息 Henry 的傷口上，一陣清煙冒起，傷口竟完全癒合，不留痕跡！

隨後三兄弟之一的聖殿武士出現，再度告誡印第聖杯不可離開殿中，但 Elsa 偏不相信，將杯取走，結果天崩地裂，Elsa 跌入萬丈深淵。

此時印第可直接離開，或探視（look）裂縫中 Elsa 和聖杯的下落。只見聖杯落在裂縫深處，於是印第以趕牛神鞭將聖杯捲了出來。千萬不可步 Elsa 的後塵，否則印第亦將落入另一裂縫。更慘的是，隨後裂縫恢復原狀，連見最後一面的機會都沒有，徒留老爸的對天嘆息！

經過一番考慮後，印第決定將聖杯交還給聖殿武士，再與老爸和 Marcus 離開。遊戲最後，在一陣抬槓與 Marcus 的耍寶後，Henry 宣布即將展開另一項的考古研究，印第真是欲哭無淚啊！

等一下！你是否覺得 Elsa 就這麼…未免太可惜了呢？如果印第先拿走聖杯，或許……對了，筆者在此提供良方：舀取聖水（Use Grail With Holy Water）之時，將游標由聖水處迅速下移至 Pick up 指令上，待 Elsa 欲取聖杯前，指令欄顯示的短暫時間內，按下 Enter 鍵即可再向上取得聖杯還給聖殿武士。那麼，你們的死海之旅就又多了一個人了！

十、結　語

您得到什麼評語呢？Not bad？good？Great？Excellent？還是 Superb？什麼？才拿到七百多分，得到 Superb 評語？算了吧！以筆者八百分的功力，遊戲亦只肯給個 Superb 的評語罷了！趕快讀書去吧，筆者的微積分還沒算完呢！





本遊戲最大的特色就是有ＩＱ系統

(Indy Quotient)，玩家可視自己的程度



第二部份地圖與人物資料

一、德軍城堡人物資料

※說明－如牛仔裝：212即表示印第穿著牛仔裝而遇到此人時所應選擇的對話順序（由上而下數）。而「戰鬥技術」欄則依其強弱，分為A⁺（必死）、A、B、C、D、E（一拳倒地）等層次，請讀者斟酌本身戰力，而慎加使用。

1.看門的老傢伙
牛仔裝：212
工友制服：無
軍官制服：無
戰鬥技術：E
現金：0

2.士兵A
牛仔裝：32（取酒杯）或131，132，133（套出德軍領袖大名）
工友制服、軍官制服：此人乃堡中唯一不介意你穿什麼的士兵。
戰鬥技術：E
現金：0

3.士兵B
牛仔裝：321
工友制服：121
軍官制服：可直接通過。
戰鬥技術：D
現金：0

4.士兵C
牛仔裝：122
工友制服：1132
軍官制服：可直接通過。
戰鬥技術：C
現金：15

5.士兵D
牛仔裝：2211
工友制服、軍官制服：將聖杯畫像交他。
戰鬥技術：B
現金：0

6.士兵F
牛仔裝、工友制服：立即開打
軍官制服：3121（在印第從士兵A處套出德軍領袖大名後方可奏效）
戰鬥技術：D
現金：0

7.士兵B
牛仔裝、工友制服：立即開打
軍官制服：3
戰鬥技術：A
現金：20

8.士兵G

設定難易度，如此一來，視冒險爲蛇蝎的玩家，也就可以放膽的與印第一起並肩冒險犯難了。



牛仔裝：立即開打

工友制服：31

軍官制服：223

戰鬥技術：B

現金：20

9.士兵H

牛仔裝、工友制服：立即開打

軍官制服：送他希特勒自傳。

戰鬥技術：A

現金：70

10.士兵I

牛仔裝、工友制服：立即開打

軍官制服：121

戰鬥技術：C

現金：0

11.士兵J

牛仔裝、工友制服：立即開打

軍官制服：用獎杯盛滿啤酒給他

戰鬥技術：A+／E（醉前醉後，有所不同也）

現金：0

12.士兵K

牛仔裝、工友制服：立即開打

軍官制服：323（若你以騙術通過士兵G方奏效）

戰鬥技術：B

現金：25

哨站士兵資料

※說明：讀者可以士兵所說的第一句話、背景、哨站形式等確定身處那一哨站。

1號哨站（在城堡往柏林途中）

第一句話：Uh, hold it. You've got to come over here.

背景：山

哨站形式：小型哨崗

騙術：3311

戰鬥技術：C

賄賂方式：無

2號哨站

第一句話：Halt！Come here at once.

背景：湖

哨站形式：大型建築

騙術：231

戰鬥技術：A

賄賂方式：150馬克

3號哨站

第一句話：Please step out of that expensive-looking car.

背景：湖

哨站形式：小型哨崗

騙術：無

戰鬥技術：B

賄賂方式：50馬克

4號哨站

第一句話：Halt!Come here at once.

背景：山

哨站形式：大型建築

騙術：2111

戰鬥技術：C

賄賂方式：無

5號哨站

第一句話：Uh, hold it. You've got to come over here.

背景：山

哨站形式：小型哨崗

騙術：332

戰鬥技術：A

賄賂方式：50馬克

6號哨站

第一句話：Halt!Leave your vehicle and step over here.

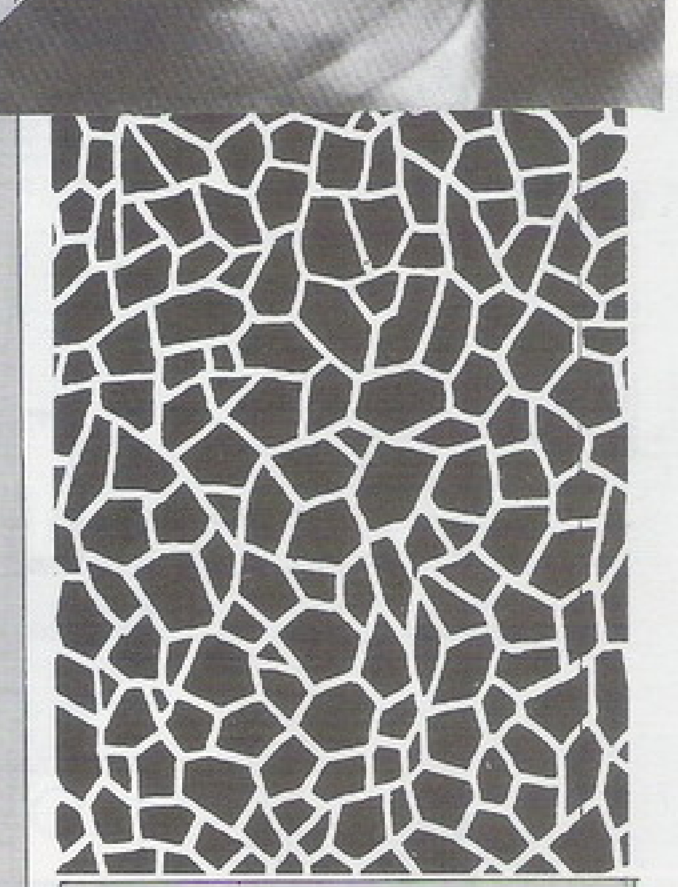
背景：湖

哨站形式：大型建築

騙術：12231

戰鬥技術：D

賄賂方式：無



7號哨站

第一句話：Please st p out of that expensive-looking car.

背景：湖

哨站形式：小型哨崗

騙術：無

戰鬥技術：C

賄賂方式：150馬克

8號哨站

第一句話：Halt！Leave your vehicle and step over here.

背景：湖

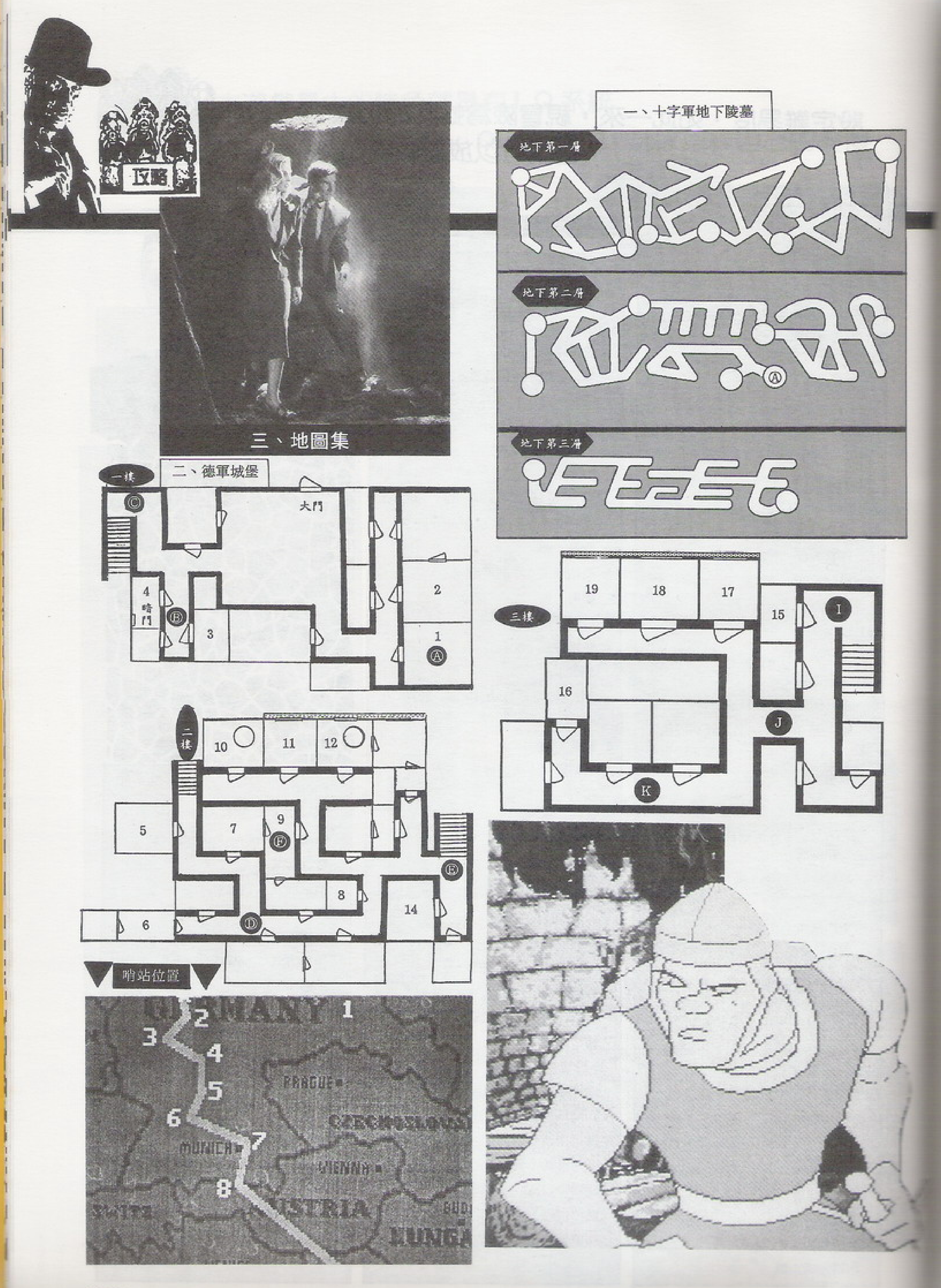
哨站形式：大型建築

騙術：1222221

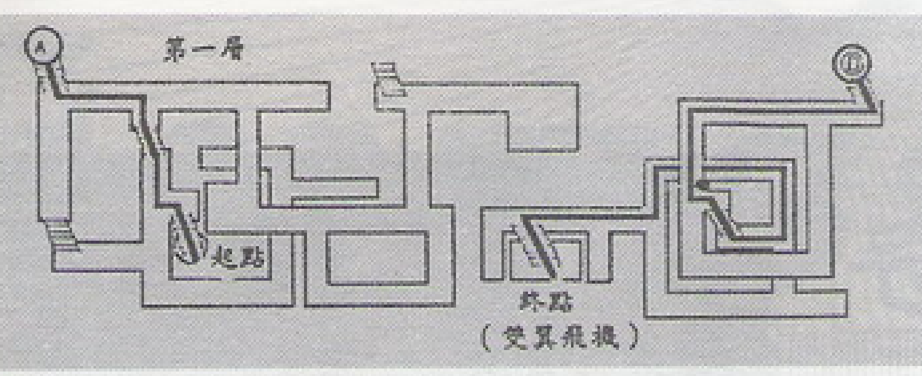
戰鬥技術：B

賄賂方式：無

※補充：若你身邊帶有希特勒自傳，則不妨試著用於無法以金錢賄賂之哨兵。



攻略
三、地圖集
一、十字軍地下陵墓
地下第一層
地下第二層
地下第三層
二、德軍城堡
一樓
大門
暗門
二樓
三樓
哨站位置
GERMANY
PRAGUE
CZECHOSLOVAKIA
MUNICH
VIENNA
AUSTRIA



第二層

第三層

攻略

聖戰奇兵IQ得分表

行為	得分
答應簽名而騙過學生（見說明書）	5
告訴學生另一位教授的名字以脫身	10
進入十字軍地下陵墓	10
在墓中拉開木塞以洩光池水	5
在墓中將雕像轉至正確位置	5
以聖杯日記中的五線譜打開洞門	5
觀看十字軍之棺柩	5
打倒看門者	1
騙過看門者	5
打倒士兵 A	1
打倒士兵 B	3
打倒士兵 C	3
打倒士兵 D	3
打倒士兵 E	5
打倒士兵 F	5
打倒士兵 G	5
打倒士兵 H	10
打倒士兵 I	5
打倒士兵 K	5
騙過士兵 A	2
騙過士兵 B	5
騙過士兵 C	5
騙過士兵 D	5
騙過士兵 E	8
騙過士兵 F	8
騙過士兵 G	8
騙過士兵 H	15
騙過士兵 I	8
騙過士兵 J	15
騙過士兵 K	8
打開保險櫃	10
破壞安全系統	25
將趕牛神鞭纏在磚上而登上三樓	5
打開 Henry 房間的鎖	5
將偽造之聖杯日記交給德軍軍令	30
掙脫椅上的繩索	15
救走 Henry 而不遭堡中士兵發現	25

行為	得分
請希特勒在希特勒自傳上簽名	10
請希特勒簽署通行證	40
打希特勒一拳	10



行為	得分
在機場偷得船票	5
發動機場外之雙翼飛機	10
打倒飛船上的驗票員	10
在飛船迴轉前迅速離開	5
在適當時間逃出飛船	5
毀去短波收音機而不被發現	5
打下六架德國飛機（只限第一次）	5
打下十二架德國飛機（只限第一次）	5
打下十八架德國飛機（只限第一次）	5
騙過 1 號哨兵	5
騙過 2 號哨兵	5
騙過 3 號哨兵	5
騙過 4 號哨兵	5
騙過 5 號哨兵	5
騙過 6 號哨兵	5
騙過 7 號哨兵	5
騙過 8 號哨兵	5
打倒 1 號哨兵	4

行為	得分
打倒 2 號哨兵	4
打倒 3 號哨兵	4
打倒 4 號哨兵	4
打倒 5 號哨兵	4
打倒 6 號哨兵	4
打倒 7 號哨兵	4
打倒 8 號哨兵	4
通過聖杯考驗中的第一關	20
通過聖杯考驗中的第二關	20
通過聖杯考驗中的第三關	20
讓聖杯治癒 Henry	30
將聖杯留在裂縫中	50
將聖杯自裂縫中取出而交還聖殿武士	75
在 Elsa 之前拾起聖杯，交還聖殿武士	100
總計	800 分



國王傳奇無論就題材規模及難易程度來看，均極易上手，奇怪的是至今尚未有完全攻略問世。推敲箇中原因，大概 RPG 的衆高手皆身陷魔法門II，一時不得安然脫身也。既然蜀中無大將，咱可得披掛上陣充作先鋒了。經過數月的努力，戰績還算差強人意。茲將遊戲重點及地圖提示如后，以饗諸位；並期盼能人異士的完全攻略快點出現。

一、戰鬥（Combat）

1. 在黑森林（The Dark Forest）的獵人茅屋（The Woodsman′s Hut）中，你可以找到一把匕首（Dagger）。它可當作投射武器使用，不過每次擲出後必須尋回，蠻容易遺失的。
2. 在南克威爾（Lankwell）城中，你可以花95塊金幣買到一把擲出後自動飛回的魔斧（Magic Axe）。這可是戰鬥必備之物。
3. 只有半獸人（Orcs）及穿長袍的盜賊（Robed Thieves）才携帶藥劑、卷軸、錢及食物。儘可能宰掉它們以得其物品。
4. 由於骷髏人（Skeleton）及鬼魂（Ghost）戰力極強又身無分文，奉勸諸位對其「敬鬼神而遠之」！

遊戲小檔案：

1. 遊戲類型：幻想角色扮演
2. 難易程度：中等
3. 適用硬體：Apple（64K）、C64／128、IBM（需要搖桿）
4. 發行公司：Origin／Broderbund

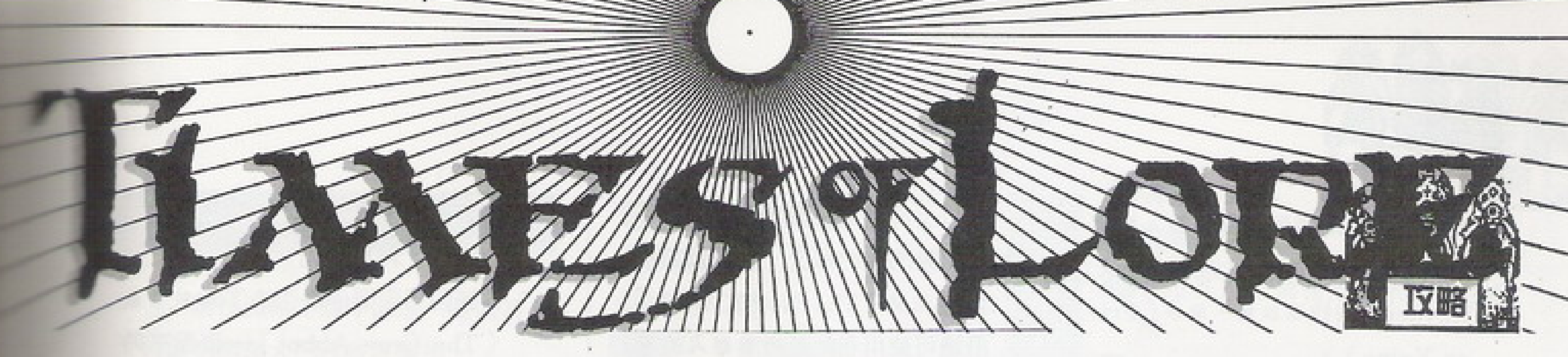
5. 切莫殘害城鎮中的善良百姓(Civilians)。因為他們可能在往後的旅程中給予你莫大的協助。
6. 隨著情節的進展，衆多怪物（Monsters）開始肆虐各大城鎮，諸位得為維護正義公理而戰。依筆者的戰鬥經驗，最慘烈的一場大戰，係發生在安哥神殿(Temple of Angor)。建議玩家們避開身穿白袍的修士（Monks in White）以明哲保身。如果大難不死，你可以得到相當多的藥劑及卷軸。

二、旅行（Travel）

1. 前往崔拉（Treela）城的旅店（Tavern），在那裏你可以花75塊金幣買到一雙飛毛靴（Boots of Speed），使你的行走速度增加一倍。
2. 委勃蒙西（Ofybmuncyi）樓下的桌子上，有一份傳送卷軸（Scroll of Transportation），可將你傳送到任何城鎮，可惜只能使用三次。
3. 消滅理查（Lyche）之後，可自他的王座上取得施展隱身術的藥劑（Potion of Blinking）。喝下該藥劑，除非你撞到障礙物或藥劑法力消失，否則神出鬼沒，令敵人防不勝防。
4. 不要徘徊留連在城鎮小徑上，那樣對完成遊戲毫無幫助。
5. 介於漢普頓（Hampton）及葛列斯托（Ganestor）之間的沙漠，相當酷熱，不是個能長久逗留及穿越之地。
6. 旅行途中，必須經過森林時，不要擔心會迷失方向。因為林中小路大多筆直而沒有分岔，所以不致有迷路的困擾。
7. 當遊戲有所進展時，記得在旅店過夜以儲存進度。
8. 如果失去維持生命的必備物品抑或遭怪物圍剿，斷無倖存之指望，那就重新開機，可別作困獸之鬥。
9. 食物須定期採購，特別是在長途旅行之前。

三、藥劑（Potions）

1. 綠色：可治療所有傷害。
2. 藍色：可治療部分傷害。
3. 藍色，可冷凍所有怪物。
4. 紅色：可消滅所有怪物。



四、艾拉蘭（Eralan）及預言之石（Foretelling Stones）

1. 在旅店養精蓄銳後下樓，於西南角落可遇到修道院院長（The Prior）。對他說：「是的（Yes）」並詢問預言之石之事。
2. 在旅店櫃台添足食物後，從城鎮北方出發進入黑森林，不久便可找到獵人的茅屋。詢問獵人們有關半獸人及其巢穴（Camp）的事情。
3. 在黑森林中，沿小路往前走便會經過一處小湖泊。於此處轉北前進，即可發現一條奔馳過森林的野獸足跡（Trail）。循此足跡走去，便可找到半獸人的巢穴。將他們誅極滅絕後，可得到藏有預言之石的甕（Urn）。
4. 奪回預言之石後，快步回到艾拉蘭旅店。將該物交給修道院院長。為了報答你的大恩大德，他會給你賞金並帶你去覲見城主（The Regent in the Castle）。

五、真理石板（The Tablet of Truth）

1. 當艾拉蘭城主對你提及真理石板之事後，便可束裝前往葛列斯托。途中若想休息或添購食物，可在最後希望旅店（The Last Hope Inn）投宿一夜，買足乾糧。該店位於連接艾拉蘭及漢普頓之間的小路旁，諸位玩家依地圖尋找，不難找到。
2. 到達葛列斯托後，請前往旅店西方的一座狹長型建築物（The long thin building）。進去後，試著和農奴（The serf）聊天並詢問他有關秘密通道（The Secret Way）之事。他會叫你去詢問巴敦（Barton）。
3. 巴敦的房子在旅店的南方。進去後問他有關秘密通道及地道(Tunnel)之事。起初他不理睬你，沒有關係，帶他去旅店哈兩杯，保証他對你推心置腹。屆時你再詢問他進入葛列斯托城之秘密入口一事，他會知無不言、言無不盡。
4. 告別巴敦後，順著櫃台後方的樓梯往下走，便可進入地道東北角的一個房間。試著掀動房內北面牆上的拉桿（Lever）以打開覆蓋著秘密樓梯的地板。
5. 沿著秘密樓梯走去，可到地道的西北角。途中要避免與守衛（Guards）發生衝突，因為此時和他們大戰無濟於事且會打草驚蛇。到達西北角後，選擇東側角落的樓梯往上走，便可到達地面。往西行去，便可找到藏有真理石板的房間。
6. 為了驗証真理石板的真偽，可詢問它有關高執國王（The High King）之事。
7. 取得真理石板後，沿秘密通道返回旅店。此物你暫且攜帶著，不必還給艾拉蘭城主。

六、南克威爾的刺客（Lankwell：The Assassin）

1. 在旅店中，詢問市井無賴（Thug）有關刺客之軼事。
2. 旅店西方有棟茅屋（Hut），進去詢問農奴有關黑色毒蛇（Black Asp）之事。
3. 依照手册附贈的地圖指示，橫越過南克威爾南方河流上的小橋，便可找到一棟茅舍（Hovel）。進去後詢問主人有關高執國王之事。他在敘述完自己的事蹟之後，會給你一份卷軸，叫你交給海德利克（Heidric）。拿到卷軸後，前往葛列斯托的旅舍。

七、逮捕間諜（Catching the Spy）

1. 沿著旅店地下室的秘密通道，前往葛列斯托城堡，途中儘量躲開守衛的耳目。
2. 在城堡頂樓（Top Floor），你可找到海德利克。將卷軸交給他，他會告訴你有關間諜的事情。
3. 可自前門（The front Gate）離開城堡，不必再經由地下通道。
4. 回到旅店後，向店主詢問線索，然後再前往巴敦的茅舍，請敎他有關潛伏（Sneaking）的技巧。
5. 在聆聽巴敦面授機宜之後，稍稍養精蓄銳。等夜幕來臨，即刻動身前往城堡。先在城堡外圍閒逛，不久你會發現一位鬼鬼祟祟、行跡可疑的守衛。走上前去詢問他間諜之事。此時他知事跡敗露，便要殺你滅口，你必須將他解決掉並劫奪他身上的名册（Note）。料理完畢後，携帶該物去見海德利克。他在龍心大悅之下，會交給你另一項任務。

八、搭救王子(Rescuing the King′s Son）

1. 前往漢普頓，然後進入旅店北方山脈旁的軍營（Hut）。詢問公爵（The Duke）有關觸犯軍法的事情。
2. 前往位於城鎮東方的幻影之巔（Shadowpeak），此地可沿著山脈邊緣加以尋找。到達當地後，殺掉其守衛可得到一把綠色鑰匙。使用此鑰匙打開囚禁著王子的牢籠。他會跟你談及皇國巫師（Royal Wizard）艾瑞爾（Irial）的事情。

九、艾瑞爾巫師（Irial the Wizard）

1. 參照遊戲地圖，橫越過沙漠北方的小橋後進入魔法森林（The Enchanted Forest）。
2. 在林中閒逛，直到接近獵人木屋（The Hunter′s Cabin）及另一座小橋為止。走過小橋，你便可發現巫師的塔樓。
3. 進入塔樓後，拾級而上去學習如何使用聖水（Holy Water）殺死理查（Lyche）。
4. 出塔樓後一路向南，前往介於艾拉蘭及漢普頓路途中站的最後希望旅店。
5. 進入旅店後，有一個人正在談論麼



墟的事情，詢問他有關神殿、理查及聖水等事。他會叫你到萊德（Rhyder）去找法拉爾‧凱奈（Friar Kaine）。

6.他住在該城旅店北方的小屋。找到後，詢問他聖水之事，花25塊金幣買下。

十、消滅理查（Lashing Out at Lyche）

1.參照遊戲地圖，前往沙漠中的廢墟，然後進入住於瓦礫堆（Rubble）中的大門。接著參考本文附圖——沙漠廢墟圖（The Desert Ruins Map），按照其上所標示的數字順序走過地板上的藍色踏板（Blue Plates on the Floor）。

2.通過險境後，向理查灑聖水。消滅他以後可得到其身上的藥劑。然後離開此地，去找艾瑞爾巫師。

十一、魔咒異域(The Blasted Spot)

1.艾瑞爾在告訴你有關黃金徽章（Medallion)及開啟鐘(The Chime of Opening）的事情之後，會給你一把鑰匙，叫你前往魔咒異域。

2.魔咒異域係位於連接艾拉蘭及南克威爾的三叉路交點上，是一座巨型的火山口。

3.使用艾瑞爾給你的鑰匙打開火山口中央的大門。然後參照文後所附的魔咒異域地圖，走過壓力踏板（Pressure Plates），到達置放開啟鐘的地區。

4.拾取開啟鐘後，前往崔拉（Treela）並在該地旅店投宿一夜以儲存遊戲進展。

十二、安哥神殿及擁有神力的黃金徽章(The Temple and the Medallion of Power）

1.出發之前先確定自己是否有足夠的藥劑及卷軸以應付這場大戰。

2.沿著崔拉城東方的小路穿過樹林後，順著山勢朝北走再回頭朝西進入樹林，便會抵達魔法森林北方的湖泊。再由此向東走，前往安哥神殿

（以上位置可參照手册附圖）

3.避開殿門外的修士。進入神殿後，奔向北牆（The North Wall）。沿途可使用卷軸延緩黏體人的追趕速度。

4.拾級直上頂樓並宰掉身穿藍袍的修士後，他會遺落一把白色鑰匙。拾取此物後，朝原路奔下樓去，直抵前門。

5.走到前門時，轉身向西進入一小房間。在房間北邊牆上尋找隱藏著的拉桿（The Hidden Lever）。找到後用力一拉，便會出現通往地牢的秘密樓梯。

6.沿著樓梯下樓，並使用白色鑰匙打開牢籠，釋放囚犯。

7.當該囚犯詢問你是否為了神殿掌教（The Grey Abbot）一事而來時，回答「是的」。他在興奮之餘，會告訴你如何方能消滅此人。



8.聆聽囚犯訓示後，沿著樓梯前往頂樓的臥房。走近床邊，在鍵入命令後可得到神球（Sphere）。

9.接著下樓朝右走，不久可看到矗立在王位旁的邪惡牧師（The Evil Cleric）。使用神球消滅他及神殿掌教之後，黃金徽章即會出現，取得該物後，本遊戲即大功告成。

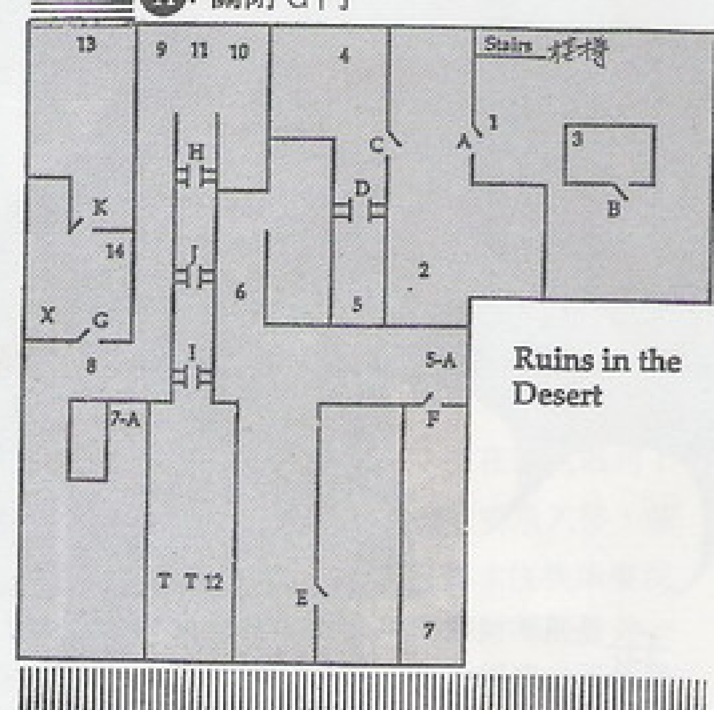


十三、附圖：

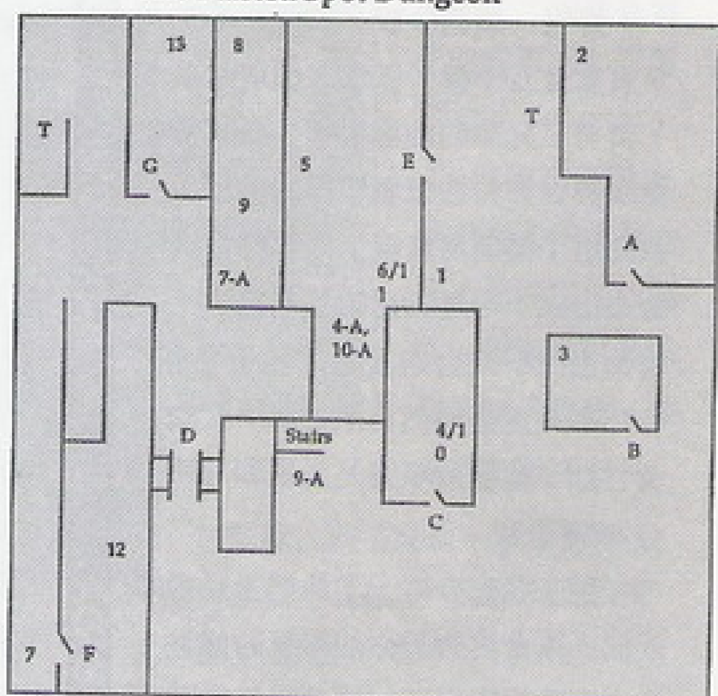
請按照數字順序前進，並依其上的說明開閉大門及收放橋樑。

(一)沙漠廢墟（Ruins in the Desert）

❶打開 A 門
❷打開 B 門
❸打開 C 門
❹放下 D 處的橋樑
❺傳送至 5—A
❻打開 E 門及 F 門
❼傳送至 7—A
❽打開 G 門
❾收起 H 處的橋樑及放下 I 處的橋樑
❿放下 H 處的橋樑及收起 J 處的橋樑
⓫放下 J 處的橋樑
⓬打開 K 門
⓭理查
⓮傳送至樓梯（stairs）
Ⓣ：陷阱
Ⓧ：關閉 G 門



The Blasted Spot Dungeon



(二)魔咒異域（Blasted Spot）

1.打開 A 門
2.打開 B 門
3.打開 C 門
4.傳送至 4—A
5.收起 D 處的橋樑及打開 E 門
6.放下 D 處的橋樑
7.傳送至 7—A
8.收起 D 處的橋樑及打開 F 門
9.傳送至 9—A
10.傳送至10—A
11.放下 D 處的橋樑
12.打開 G 門
13.開膛鐘（若取得開膛鐘後，橋樑消失，則依序前往傳送點 7、9，即可離開此地）
T：陷阱

FAERY TALE 仙境故事

提示篇—仙境傳言

風水老人

驅除邪惡力量的護符不見了！！面對妖魂，你能不能順利完成使命

我是風水老人，風水老人就是我。不要嫌我講話囉哩囉嗦，想當初…不知道有多少高徒出自我這個名師的門下，平常等閒的芝麻小事我才懶得管呢！要不是公義為先……。



好啦，廢話少說。前些日子有人懸賞重金五千億，徵求在仙境故事中，英勇三兄弟的神勇事蹟（聽起有點像軟體世界特派記者慣用的手法）。我知道了這個消息後，原本打算直接公布出來；可是三兄弟長年在外，一時倒也找不到合適人選來說明往事，恰巧不久正逢他們兄弟三年一度的聚會日期，整個故事還是先留到那時再公布好了。



現在我先介紹一下他們三兄弟的近況，待會再告訴你仙境裡的傳言。老大在我的指引下，成功地挽救了整個大陸，現在他正乘坐天鵝到遙遠的東方探險，老二現在是販賣秘密寶物的旅行商人。據他估計，老大在上回任務中得到的各種秘寶，起碼還能夠讓他大賺數年。老么最後決定追隨大哥的腳步，當個冒險家；不過聽說他還是常常搭海龜去找巫女聊天。





記得在護身符被偷走的那晚，我正好失手打破了第三千七百二十一個水晶盤，所以印象非常深刻。一個大膽的邪惡巫師在半夜進村帶走了護身符，他想藉護身符的力量使他擁有足以統治宇宙的法力。不幸的是，我曾經發誓永遠不再去碰那護身符（因為在另一次的失手下，大意被它吸去我積了六甲子的功力），於是到村裡找來了三兄弟，告知事情原委的來龍去脈，再加上他們也想報父仇，於是仙境故事從此展開一連串高潮。

惡巫師自從偷走護身符後，一直隱身在末日之堡 Doom 練功。城外岩漿徧佈，必須持有神聖玫瑰才能安然通過。可是神聖玫瑰據說藏在沙漠裡某座秘密城市中，而且必須持有至少五座金像（Gold Statue）才能進入城市。

至於金像的下落一直是眾說紛云。據我所知，大陸北方巫術島上的善良巫女擁有一座金像；位於大陸東南角落的海角（Seahold），那兒也有一座金像放在屋內。傳聞先前有位勇士已經找到一座金像，可是自從他進入大陸東北角落的穢惡之林（Grimewood），就再也沒有人看見他出來過。漢姆塞斯墓（Hemsath's Tomb）內部宛若迷宮，除了有座金像，還有些枯骨（Bone），可別忘了一併帶走。

你還必須去救出馬罕城（Marheim）的公主，不僅僅為了公義，也為了她將帶引你接近另一座金像。

在故事中，總共有兩種交通工具——天上飛的天鵝和海裡游的海龜。徒步走路最慢，而且受地形影響相當大。最快的移動方式是利用巨石陣的傳送系統，但是你得先擁有藍寶石才行，而且它的傳送順序時而會略有改變。

海龜的活動範圍侷限在寬廣的海域，你必須在海邊使勁吹響海螺才能召來海龜。海螺就放在大陸東方的瞭望塔裡。

天鵝就住在大陸西海沿海的天鵝島上。要想駕馭天鵝，得先拿到惡女巫手中的金套索。惡女巫就藏身在穢惡之林中。雖然在天上飛的天鵝可以任意飛越任何地區，卻只能降落在平原上；而且當你下了天鵝之後，牠不會跟在你屁股後頭亂逛，在某些時候要特別記住這一點。

好像還忘了什麼…噢！對了，末日之堡佈有障壁，必須持有水晶片才能通過。水晶片在墳場幽魂的手中，而它似乎正在尋找些什麼……？

最後一點，也是我特別叮囑過他們三兄弟的一件事，如果在他們兄弟中有人不幸身亡，其他人除了要繼承前人的遺志外，更不要忘了去找回他的遺骨。這不但是為了骨肉親情，同時也可以順便收回有用的物件。千萬記住，別忘了啊！他日再會。

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR

尋覓幽城寶藏（II）

行俠仗義

蚪髯客

本著一身俠骨滿腔熱血，夢想成為戰士，打遍天下…噢，是打抱不平。先前當義賊也有個好處，比如說現在我就知道新進戰士的報名處在城裡上方偏左的戰士中心，不過也不能太冒失地闖進去。先到酒館探聽清楚了位置，興沖沖的邁入了戰士中心的大門。人呢？這裡的中心負責人外務可真多，居然不在中心留守。古人有句話說：「一皮天下無難事」，現在要充分發揮「皮蛋」精神，直到追問N次之後，負責人終於出現了：「你好，我是本中心的負責人 Caratacus。很高興見到你這麼有心想要成為戰士的人，但是你得先到射擊場去展現一下你的實力。」打靶？小意思。

HILLSFAR

光芒之池中，你英勇的擊敗了泰爾特拉克斯，拯救了菲蘭城與海沿岸的未來，但你是否仍覺得意猶未盡呢

A FORGOTTEN REALMS™ Action Adventure

在射擊場的表現當然是再N次地技壓群雄。Tanna 告訴我可以回中心去了，他會把我的神射技藝告訴 Caratacus。那我當然是回中心去囉！

回到中心，Caratacus 還要考驗一下我的實戰經驗，要我到競技場去挑戰。不過他這話說得也對，要是一上戰場就被殺得丟盔棄甲，那還能稱得上是個戰士嗎？

到了競技場一樣是所向披靡，因為我早已經研究過每個對手的攻擊習性特徵，知己知彼當然百戰百勝。在連勝幾場後，他們要我回中心去。心想在這裡也玩夠了，回去也好。

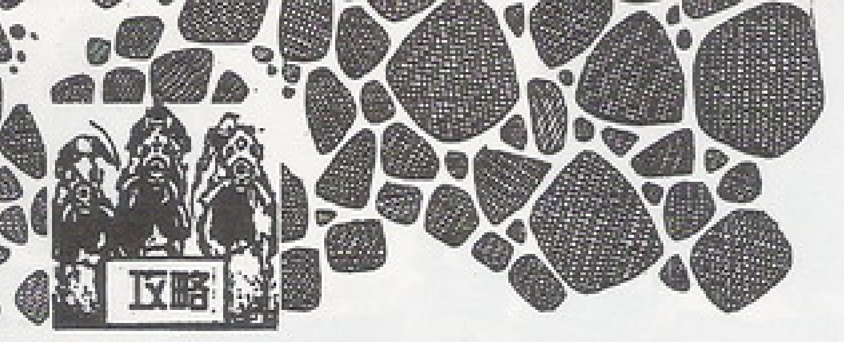
回到中心，證明已經擁有戰士般勇猛精神的事實已為所有在座者認可，不過還是交了150金幣才讓我加入。隨後又交付了一個任務，原來有位被謀殺的戰友埋在公墓，偏偏他身上帶著本中心的重要文件，所以他們希望我去收回這份文件。向死人要東西？我怎麼會遇上這種事？！

在路上遇到了個賊要求入夥，並且要求往後所發現的錢財都要分他一半。想想少了個賊也不太方便，因為以前那套工具早就在改行的時候被追繳回了，於是答應了他的要求。來到墓地（Cemetary），也找到了戰友當時身上的遺物，卻不見那文件的踪影，看來是被當成謀殺案的證物，移送到監獄去了。

在監獄找到了文件，看看封口上的蠟封還沒有被破壞，應該是還沒有人拆開來讀過，這下子 Caratacus 那夥人可以放心了。

交回文件換來一袋酬金，不知道是因為君子之交淡如水，還是因為他的生性冷漠，一點激勵的話也沒說，似乎是等著看我的表現。

後來聽說群眾正聚集在城堡門口議論著昨夜發生的竊案，Caratacus



掃了我一眼，（不是我，我已經改行了）要我到城堡門口打探端倪，並且將小偷逮捕歸案。

正當準備走出中心，忽然一旁閃出三道人影。仔細定睛一看，原來是阿奇、大黃和小歪也到海爾斯法來了，我們便相約共同破此罪案。

一同來到城堡門口，正巧聽到一位婦人和她朋友的談話，得知公主的童伴 Jared Jymn 殺死了公主的隨身侍衛，並且偷走了珠寶。今天要在公墓舉行那名侍衛的葬禮。另外有人親眼看見他跑進鼠窩酒館。我們決定分頭進行，大黃和我去鼠窩酒館，小歪和阿奇去墓地查探。

我和大黃進到鼠窩酒館，有個肥腴大漢好像是喝多了酒，口齒不清的喊著：「真搞不懂那些紅色兵為什麼要包圍這裡？像 Jared 這樣小人只配躲到下水道去。」雖然是醉話，不過聽來也蠻合理的。

就在這時小歪進來了，原來他和阿奇在公墓遇到了一位漂亮少女躲在暗處哭泣，（女鬼？別扯了。）她抬頭瞥了一眼，隨即幽怨的說曾經久聞阿奇和小歪的大名，不知道他們是否願意幫助他？小歪為了告訴我們這個發現就先離開了。

看來阿奇已經有了眉目，我們也趕緊到下水道勘察，卻遇到名乞丐求我們救他出去，基於俠義中人的惻隱之心答應了他。他懷著感激的心情告訴我們 Jared 到競技場搏命去了。帶著乞丐走出下水道，又趕往競技場。

這次讓小歪下場表現一下，順利的打敗對手，又得知 Jared 已經到隱士之屋。別的不說，一行三人又出城前往隱士之屋。

到了隱士之屋沒找著 Jared，倒是發現了張通緝 Jared 的海報，大黃注意到末尾寫著，…國王的御用巫師 Mordak 提供 7000金幣懸賞 Jared 的行踪，知情的人可以到戰士中心回報。我們決定再回酒館打探消息。

到了酒館也是議論紛紛，各式各樣的馬路消息漫天亂飛，塞了點小費給鼠窩酒館的老板娘，她偷偷地對我們說：「城裡城外搜翻了天就是找不到 Jared，現在就只差鬼屋沒去搜過了。」鬼屋？希望這一天不要撞見鬼。

果然在鬼屋的祕室找到 Jared，他極力辯稱是被 Mordak 陷害，還要我們幫他到妖洞酒館去傳話給公主。我們答應幫他跑這一趟，不過還是讓大黃先回中心告訴 Caratacus 一聲，也好先準備一下，免得萬一……

到了妖洞酒館，老板娘問我們有沒有 Jared Jymn 的消息，正巧阿奇這時候也進來了。小歪和我先是七嘴八舌的把我們的發現告訴老板娘，接著阿奇也把他的際遇說了出來……。

廣大的地下迷宮，到處擺放的寶箱還真是不少，如想獲得那須有敏銳的眼力和開鎖技術



補充 幽城寶藏

欲進行搜尋(Search)必須按空白鍵(Space Bar)

阿奇和小歪先前遇到的那個美少女原來就是公主。她對阿奇說：「我是國王 Maalthiir 的女兒。Jared Jymn 是我的好朋友，我知道他絕對沒有犯罪。父王到精靈森林（Elven Forest）狩獵去了，一定是父王的顧問—巫師Mordak 趁機搞鬼！Jared 和我從小就在破船（shipwreck）附近玩耍，爲要找到足夠證據洗刷他的罪名，請你到妖洞酒館來。」

阿奇專程趕往破船，在那裡找到了一封給 Jared 的信，信上的地址是九頭蛇穴酒館。

在九頭蛇穴酒館有人議論著城裡那件竊案是 Jared 幹的，還有人稍早曾看到他往隱士之屋去了。

然後在隱士之屋，老隱士告訴阿奇，公主要他轉告阿奇，Jared 現躲在鬼屋。

阿奇在鬼屋也找到了 Jared，那時候我們應該已經離開。他說他看見 Mordak 偷了公主的珠寶，跑去告訴公主，卻失手打昏了公主的隨身侍衛，沒想到侍衛一頭撞上了裝飾瓶，死了。Mardak 想必知道偷珠寶的事被人發覺，所以帶著人來追捕他，還大聲喊說 Jared 偷走珠寶並殺了侍衛滅口。在慌亂中，他跑了。如今只有找出 Mordak 藏珠寶的所在，才能在 Maalthiir 王回來以後舉發 Mordak，洗清他的冤屈。珠寶很可能被藏在魔法塔中的祕室裡。

阿奇到了魔法塔，果然在祕室裡找到了公主的珠寶，這下子巫師 Mordak 再也無法掩飾了。接下來就在妖洞酒館和我們會合。

老板娘聽完就要我們先出城到馬場避避風頭，搞不好 Mordak 會殺人滅口。至於事情的真象她會轉告給公主知道。

在馬場聽馬場主人說國王 Maalthiir 回來後，揭穿了他的顧問 Mordak 行竊，又誣指 Jared Jymn 的罪行。現在戰士中心正懸賞證人挺身作證。我和小歪、阿奇相視決定返城作證。

回到原中心向 Caratacus 回報，他讚賞我們挺身指證 Mordak 犯罪的義行。由於破了這件案中案，我們在國內各處都將受到歡迎，並致酬 10000 金幣表彰我們英勇的事蹟。

突然，有重大事件發生了！Caratacus 出動全中心的人員，並要求我們在這非常的時刻，充分發揮互助的精神。原來我們的戰友 Hector Sams 的女兒被綁架了，可是歹徒並未提出贖金的要求，因此我們懷疑歹徒的動機。中心向 Hector 保證將全力以赴，並確定 Hector 住在進城後右轉第一個門，他的女兒名叫 Arlana。如今首先要找回 Arlana 或是設法打探出有關她的任何消息，希望能有助於大家的搜尋任務。Caratacus 要我一有發現就回來報備，他順便把大家的發現告訴我，並且要我先去找 Hector 談一下，到他家門口找看看有沒有線索。

到了指定的地點，正在檢查 Hector 家的門口，他及時應門出來，看起來像是好幾天沒睡的樣子。我決定只提出簡短的問題，當問及他最後一次看見他女兒是在什麼時候，他說三天前她上母親墳前獻花。說著說著又哭了起來。我勸他暫放寬心，我們一定會盡全力追查，要他先休息一下。在他謝過之後便趕往公墓。

在公墓裡 Arlana 母親的墓墳上找到了一張描繪城外大樹林（Big Tree）的簡略地圖，難道她被帶往大樹林去了？

在大樹林赫然發現戰友 Charlie 躺在地上，只聽得他說：「我已經…幾乎逮到他…用投石器…問 Tanna…」就死了，他的致命傷口是在頭上。遲來一步，得再加快腳步才行。

在射擊場玩了幾回，Tanna 又出來了。我問他可知道有什麼人是使用投石器的好手，他說海爾斯法城內投石器好手多的是。我一聽就傻了眼，還是回去向Caratacus 回報Charlie 不幸身亡的消息，順便看看其他人有沒有什麼進展。

Caratacus 聽了就直搖頭，後來停了一會，似乎正在追悼 Charlie。他說：「由於劫持 Arlana 的歹徒並未要求贖金，我們懷疑是不是仇家來報復。」

但是 Hector 想不出他和誰結過仇怨，除了競技場裡的 Smasher。Hector 曾經在一場 技中打敗過牠，可是牠以前也曾被打敗過呀！（起碼牠就敗給我 N 次了。）應該不會因此而惱恨才對。」看來只有到競技場調查了。

又在競技場獲得幾次勝利，終於找到了 Smasher。我問牠會很介意被打敗嗎？牠說勝負乃是兵家常事；不過牠聽說有個人因為牠和 Hector 那場比試而輸得很慘。事情是這樣說的：因為牠更早以前曾經打敗過 Hector，所以那一仗預期牠會勝利的呼聲也就更為高漲。記得在酒館中曾聽說有人押上全部家當來賭牠會贏。結果牠輸了；他破產了。會不會是那個人心有不甘…？

在酒館得到消息說破產的那傢伙正是 Franklin Smith，他原本在醫療商店工作。該到醫療商店去了。

當我向醫療店主問起 Franklin Smith 的時候，他說：「噢，Smith，那個傢伙，成天腦子裡老是在想如何快速致富，不過後來卻什麼都賠進去了。他拒絕接受我的幫助，揚言

將來採取行動來報復，然後就辭職不幹了。後來曾經在馬場看過他一次，臉色難看極了。他又朝北而去，或許要去採鑽石場。」這傢伙越來越可疑了。

在採鑽石場沒看見 Smith 的影子，卻找到了 Arlana 頭戴的小帽。沒錯，一定是他劫走了 Hector 的女兒。趕快回去告訴 Caratacus ，好讓大夥佈下天羅地網來抓他。

沒想到 Caratacus 遲疑了一下說：「我知道 Smith 這個人，還是有些不對；他一定是想幹些賺得比勒索贖金更多的勾當。要是知道他想幹什麽就好了，我們可以就此設法逮到他。不論如何，你還是出去跑跑吧！」我想，現在該到酒館喝一杯酒壓壓火氣。

反正閒著也是閒著，偶爾放鬆自己，聽聽三姑六婆的龍門陣…什麽？因為近來拐人賣人口的歹徒猖獗，所以 Maalthiir 加派了紅色兵巡查？！據說還是被賣到外地去，尤其是健康又年輕的人民。這個也可疑，該回去報告一下。



Caratacus 在得悉拐賣人口的事件以後說：「嗯！或許該出城去找一找。（早該想到的。）我親自調查東邊的海岸線，其他人去查北邊和南邊。至於你，希望能麻煩你到西邊的廢墟（ruins）去察看察看。不論結果如何都回到此地集合。」看到這次語氣這麽禮貌的份上，也就出城西去。

在廢墟中的一處矮樹叢旁邊，發現了一個人正在熟睡當中，旁邊還有個被綁住的小女孩在奮力掙扎。打抱不平是我輩俠義中人的本色，當下便解開小女孩的束縛，輕而易舉地將那個人綑成一團。小女孩告訴我她叫 Arlana！？踏破鐵鞋無覓處，終於找到了她。她還吵著要找爸爸。我告訴她不要急，然後帶著那個一想必是 Smith 回戰士中心。

回到中心結果看到 Caratacus 渾身上下都是刀傷、淤血。我問他怎麽了？他說這些是和一群人搏鬥留下來的記號，不過他們已經供認拐賣人口的罪行，還有艘船藏在一個隱蔽的小海灣。接著問我：「你那邊怎麽樣了？」

我把躲在我背後的 Arlana 拉了出來，再說明所有的經過情形。隨後有位戰友帶 Arlana 回家，另一位戰友則押 Franklin Smith 去見城中守衛。「沒有你的協助，我們絕對沒有辦法如此圓滿的結束；你的努力值回 26000 金幣的報酬。」

「憑我如意戒指的力量如我所願，提昇你的 HP 。」奇怪，他怎麽也有如意戒指？不曉得是不是有地方在賣。接著他將寶劍平放在我左肩，（嚇了一跳，還以為要我腦袋。）隨即感到一陣耀眼的光芒籠罩全身，原來是授封儀式。後來他又對我提到銀月和銀豎琴，以及提弗頓的冒險。不知道這其中有沒有什麽玄機？不過，我還沒玩夠。

一密碼翻成圖二明文。對個角色扮演遊戲來講，出這種字謎簡直是找碴！最討厭的還有時間限制，好在PCAT鍵盤上的[Pouse]鍵可以暫停程式，筆者就用這點便利才解出密碼，否則又不知要多久才能提供解答。

在完成最後任務之後，還有一些謎團尚待解決，例如紅、綠、黃三色訊息就解不出來，希望讀者來稿以解謎團。至於城堡地下城，因為毫無用處，就加以省略，若要進入探查，只要注意屬性，職業限制即可。

魔法門II完全攻略到此終於告一段落，感謝讀者的支持，老編的仁慈，和林宏亮先生的地圖。

謎題： Preamble

解答： txabnrea

P.S. 解答每次進入皆會改變

（上承右頁）

Ua, cwa taptea ps Caxxb, gh pxmax cp spxn b npxa taxsayc khgph, ajcbregjw ikjcgya, ghjkxa mpnajcgy cxbhokgegcf. Txplgma spx cwa ypnnph masahja……

We, the people of Terra, in order to form a more perfect Union, establish Justice, insure domestic tranguility Provide for the common defense……

魔法門II 完結篇

Might and Magic II

敬請期待
下一個RPG
GAME

後會有期！

各位親愛的讀者和玩家，大家好：
承蒙大家這半年來的支持與愛護得使魔法門II能圓滿閉幕！

黃啓禎

辭別國王後，先去裝備店打點一切補給，再施展所有的保護性法術。接下來進入位於C2—X10，Y7的最後地下城。這是一個很長的通道，在每個轉彎之處都有怪物把守。要衝到最後，至少要打十五群怪物。最後，在X11，Y14的門前有一群惡魔之王向你挑戰，千萬不要接受（選N），筆者保証絕對打不過，這當然不包括使用Game Buster或Pctools修改。再一直往前衝，經過14道標語後，到達終點：雪爾頓和四大元素生物守在控制室之前，解決掉後。整個隊伍被一條管子吸到一架奇怪機器之前，機器警告著：「克朗將撞向太陽，請輸入中斷碼」，輸入「WAFE」。但輸入後卻出現一段訊息：「我雪爾頓．泰拉（Terra）的統治者，而克朗與瓦恩都是它的遠古殖民地。我不能允許我的種族被低等人類所糟蹋，因此設計了這個字謎，當作一個測試。只要任何成為克朗代表的生物解開這個謎，那將証明你們值得生存下來。若失敗了，整個星球將被太陽烈焰所吞沒了…」

接下來就是三行密碼（見圖一），但這只是其中一種組合，每次進入最後地下城的密碼都會不同，但這只是由同一篇文章所轉換而成（見圖二）。你只要找出相對的字母即可解碼。他所給的是「Preamble」，你必須將其轉譯成特殊碼。舉列來說，你先在圖二中找出第一個字母P，就是People，再對照到圖一相同位置，得到taptea，很明顯的，P對照T，我們就得到第一個轉譯碼「t」。接下來找到Terra，對照得Caxxb，得到第二個轉譯碼「X」。以此類推，得到整個碼「txabnrea」，全部輸入再按Enter就可解救整個克朗大陸。可獲得五千萬經驗點數，但那有用嗎？

最後筆者要說明的是如何解這種碼。其實並不難，只要把握英文的特性，在一篇文章之中最常見的是The, of, from, in, on, for, to等介系詞。在這篇密碼之中共有兩組相同的三個字CWA，我們假定它是THE（筆者試了好幾組才試出來的），得知C→T，W→H，A→E將其代入Caxxb得到Te？？？，再根據the A of B的文法得知PS代表of（筆者為了說明方便而找出的規則），而位於B位置到Te？？？是個名詞，在前面我得知Terra這個名詞（星球名），就大膽的假定Te？？？就是Terra X→r，b→a就這樣根據文法規則與英文習慣歸納出解譯表，而將圖

（文轉左頁）

BROOOM!

MIGHT & MAGIC II
地圖列印

Last Dungeon 最後地下城

圖例：磚牆 門 欄門 灰牆 土牆 障礙
注意訊息 黑暗地區 法術失效 法術受限

區域：C2 表面座標：X＝10，Y＝7

備註：
1.惡魔向你挑戰，接受嗎？
2.最後決戰



賽前指導 摩登原始人

CAVEMAN UGH-LYMPICS

文/謝宜勳
圖/張育仁

趣味大對抗

（圖一）

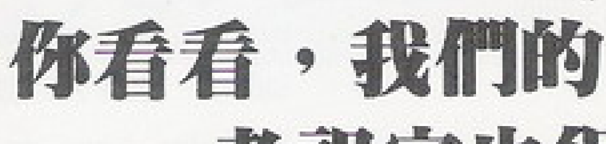
名稱 \ 紀錄	練習紀錄	毆運紀錄
配對拋擲	8.8呎	8.8呎
生　火	18秒	17.8秒
恐龍賽跑	50.1秒	49.6秒
黑貂追逐	34.6秒	36.6秒
撐竿跳	30呎	30呎

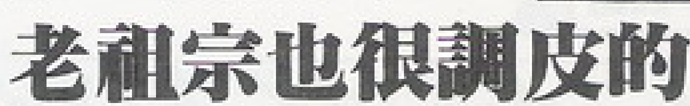
嗨！大家好！咱們又見面了，只不過這次是在西元前三萬五千年一毆林匹克運動大會上見面，卻不是二十世紀危機重重的戰場。在這裏除了比較刺激外（冒著生命危險比賽），它一毆林匹克的宗旨還是和二十世紀的奧林匹克一樣，「為榮譽而賽」。筆者在這裏「學」了一個多禮拜，創下了下列紀錄：（圖一）

當然，這也是勤翻說明書及筆者的努力才有這一番紀錄（說明書都快爛了），在此指點各位一、二：

1.配對拋擲（Mate Toss）

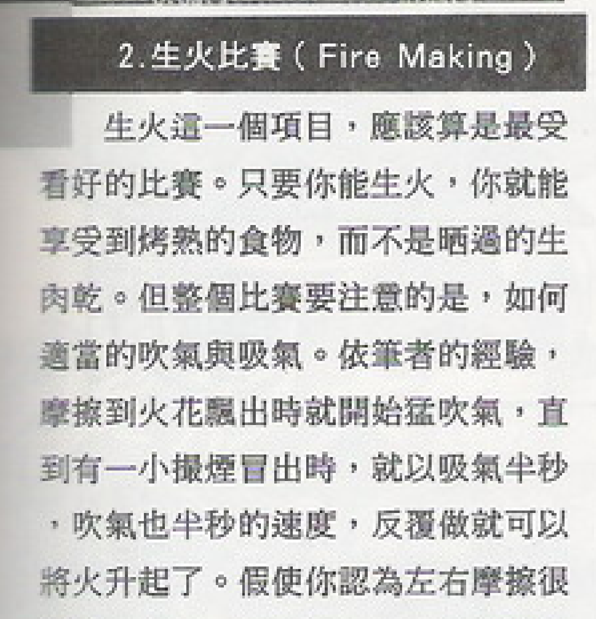
「不公平」，也許習慣使用鍵盤控制的人，或沒有搖捍，只能使用鍵盤的人，會說這句話。因為當你按著Enter鍵或空白鍵時，另一隻手不太可能照反時鐘方向依次的按八個方向鍵吧！（除非你有第三隻手）所以折衷一下，按四個方向鍵就好了（上、下、左、右）。如何有好的成績？在你達到高速後，約二、三秒時放手，大概就有很好的成績了。由於你的另一半被你當鉛球般的投，已經非常反感了，再加上你的成績太差，她可是會氣的火冒三丈。反之成績好的話，她不但怒氣全消，舉起大拇指稱讚你，甚至還會高興的跳舞呢！





你看看，我們的老祖宗也很調皮的





2.生火比賽（Fire Making）

生火這一個項目，應該算是最受看好的比賽。只要你能生火，你就能享受到烤熱的食物，而不是晒過的生肉乾。但整個比賽要注意的是，如何適當的吹氣與吸氣。依筆者的經驗，摩擦到火花飄出時就開始猛吹氣，直到有一小撮煙冒出時，就以吸氣半秒，吹氣也半秒的速度，反覆做就可以將火升起了。假使你認為左右摩擦很麻煩，教你一個方法：先用樹枝敲對手的頭（不管有沒有敲中），然後按著左右任何一鍵不放你會發現………

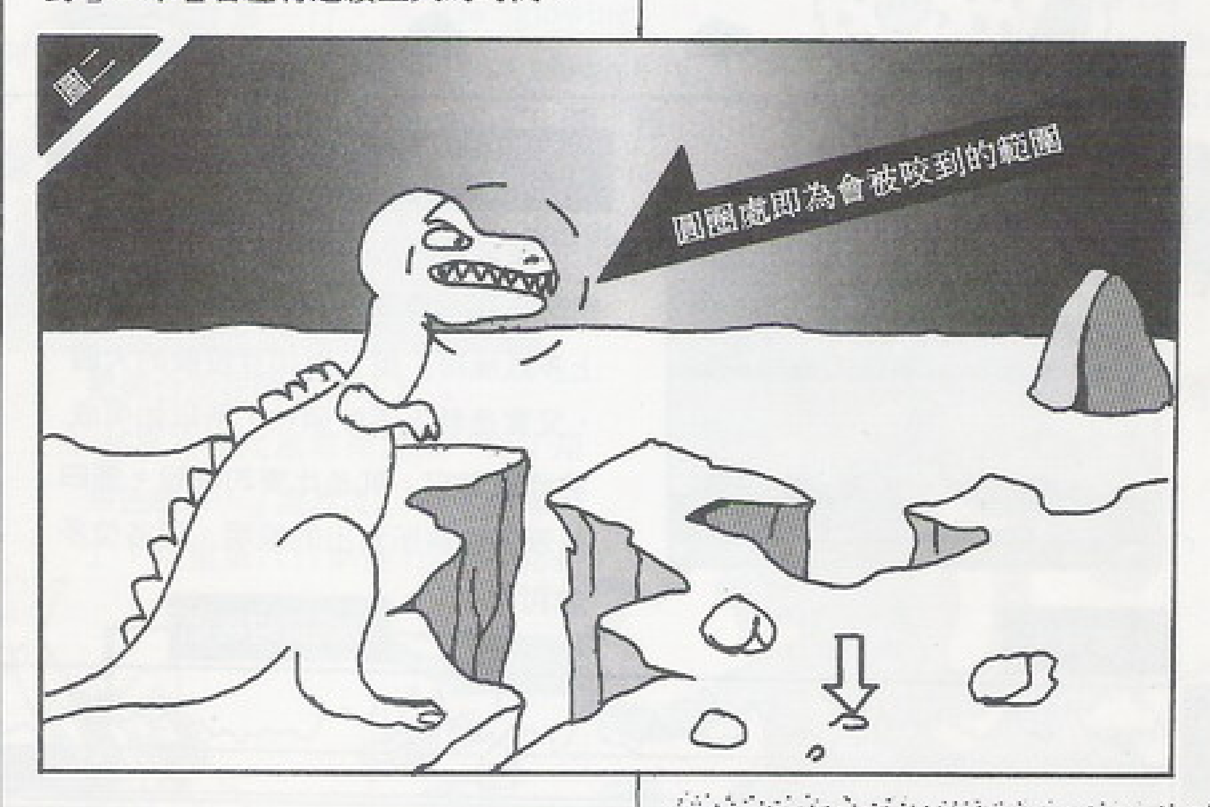


3.棍棒打擊（Clubbing）

站在天然形成的懸崖上和對手對決，實是危險。這項比賽分成兩個階段，第一個階段是威嚇階段（Intimidation Phase）。在這階段必須以逆時鐘方向輪流按上下左右鍵，才能達到最大的威嚇效果，而不是老教頭所說「快速任意搖動搖捍」。至於打擊階段，私底下透露一個必殺絕招給你：一開始先打對手的膝蓋，逼使對手後退，接下來一直使用當頭棒喝的招式，嘿嘿，他就會被你搞定！

4.恐龍撐竿跳（Dino Vault）

如老教頭說的，參加恐龍撐竿跳選手，必須為失敗付出最大的代價；更重要的是「跑得快，撐得準，放得對」。筆者曾經有連續五天的時間，不管參加幾次殿運，每次都不能拿到滿分（240點），每次都是因為「跑不快，撐不準，放不對」。直到第六天躍過20呎的「做嘔的呼吸」，才體會出它的技巧，現在就來談談我體會的技巧吧！「跑得快」一在起跑時你會聽到噠噠的聲音，那就是跑步聲，只要隨著聲音的快慢分別按左鍵、右鍵、左鍵就行了。「撐得準」一圖二箭頭指處便是最佳的撐點。「放得對」一這一項筆者實是無法說明，所以只好讓各位去摸索了。

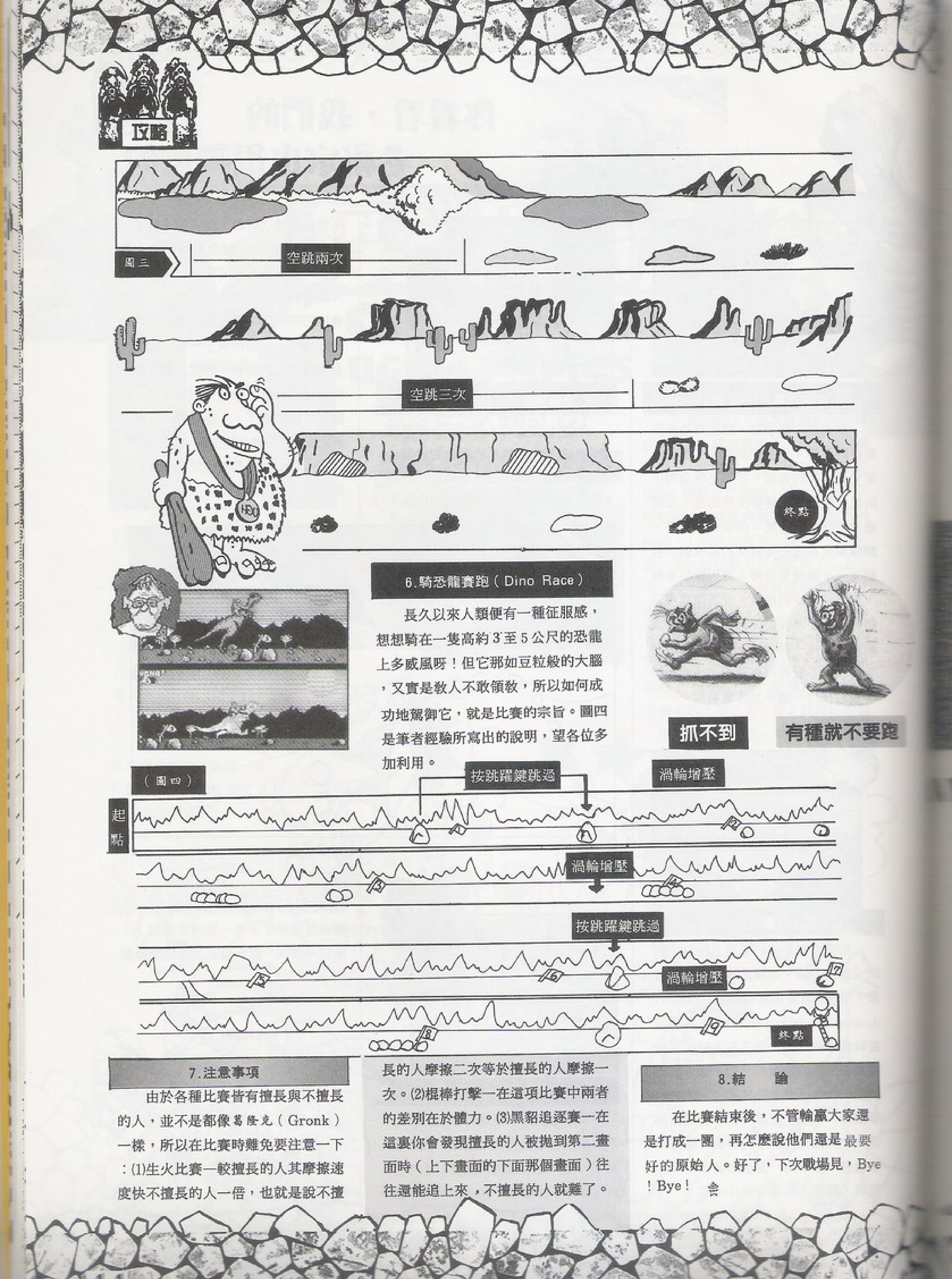




5.黑貂追逐賽（Saber Race）

黑貂追逐賽不但是發揮潛力的比賽，更顯出老祖先們的智慧。我所要點明的是：在空地跑太浪費「手力」而且會停下來喘氣（除非你的手不會酸或是要像方善悦一樣用振盪器），所以不妨跳一跳，圖三便是地圖及說明。





6.騎恐龍賽跑(Dino Race)

長久以來人類便有一種征服感,想想騎在一隻高約3至5公尺的恐龍上多威風呀!但它那如豆粒般的大腦,又實是教人不敢領教,所以如何成功地駕御它,就是比賽的宗旨。圖四是筆者經驗所寫出的說明,望各位多加利用。

7.注意事項

由於各種比賽皆有擅長與不擅長的人,並不是都像葛隆克(Gronk)一樣,所以在比賽時難免要注意一下:⑴生火比賽—較擅長的人其摩擦速度快不擅長的人一倍,也就是說不擅長的人摩擦二次等於擅長的人摩擦一次。⑵棍棒打擊—在這項比賽中兩者的差別在於體力。⑶黑貂追逐賽—在這裏你會發現擅長的人被拋到第二畫面時(上下畫面的下面那個畫面)往往還能追上來,不擅長的人就難了。

8.結　　論

在比賽結束後,不管輸贏大家還是打成一團,再怎麼說他們還是最要好的原始人。好了,下次戰場見,Bye!Bye!



ZAK McKRACKEN 攻略

異形大進擊 完全攻略更正

本人在閱讀異形大進擊完全攻略時，發現了一些錯誤，提出來以供參考。

1.第二期58頁右邊物品表E：應沒有雨花這個東西，H：衛生紙應改為衛生紙(Toilet paper)，J：松樹應改為松鼠(squirrel)

2.58頁左下方地圖San Francisco洛杉磯應為舊金山。

3.第三期44頁右邊第五行，(在右邊的櫥櫃)，應改為(在左邊的櫥櫃)。

4.44頁右邊友誼飯店的外面，(Use broom alien on sand pile)，應沒有pile這個字。

5.雷恩麗為雷思麗(Leslie)

6.45頁左邊墨西哥城的墨西哥神殿第六行，(Pick up yellow crystal shard)應沒有yellow這個字。

7.45頁右邊舊金山的電話公司第三行(Open Counter)應為(Open counter door)

8.45頁右邊百幕達海裡，(Use Ka-zzo)應為(Use Kazoo)

9.46頁左邊利瑪的餵鳥器第二行，bird reader，應為bird feeder。

10.46頁右邊埃及電傳室第一行，(Use glowing object)應為(Use glowing object on base)，第二行「放在燭台上"應改為」把燭台放在閃爍物品上"。

11.46頁右邊火星電傳室第一行「用酒色蠟筆…」應改為「用黃色蠟筆…」，巨室第八行前面fish和bowl間應無逗點。

12.47頁左邊火星金字塔外面第一行(Use broom alien)應改為(Use broom alien on sand pile)

13.47頁左下人面獅身像：迷宮2地圖有誤，應改為：

14.47頁左下「這些符號是你在解決某些難題時，必須畫上的符號」，這些符號並不是固定的，而是隨機出現的，所以必須自己去找這些符號，不能看這個。

15.47頁B4應在獅身人面像右腳的入口而不是裡面。

完全攻略更正

許勝佳

魔界神兵II

一股神奇的戰鬥力再度加附給你

本人在最近對照著第三期追蹤上的秘笈玩魔界神兵II，發現了附圖中有多處遺漏及幾處錯誤，附圖為更正後的地圖

Level 1 第15頁

Level 6 第16頁

Twilight Tomb(黎明墓窖)第17頁

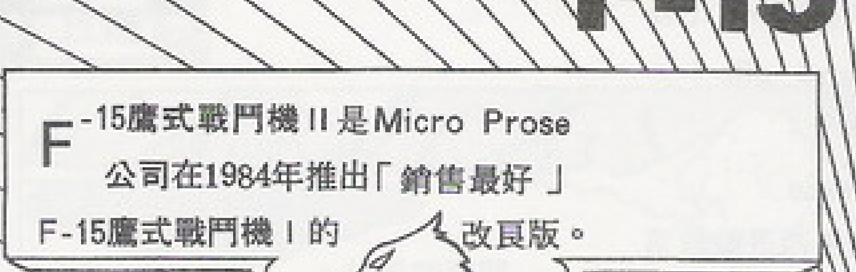
起點

Level 3 第15頁

Level 5 第16頁

F-15 Ⅱ 評論

Wasinyoni



F-15鷹式戰鬥機 II 是Micro Prose公司在1984年推出「銷售最好」F-15鷹式戰鬥機 I 的改良版。

F-15 鷹式戰鬥機 II

F-15 STRIKE EAGLE II

F-15 STRIKE EAGLE II

雖然，在武器系統方面相同，但在外貌及玩法上有截然不同的風格。假若，你再重拾F-15鷹式戰鬥機 I，你會後悔太早買它。因為，舊版的設計已不再符合 GAME 的潮流。再加上同級競爭對手以類似神奇女郎隱形飛機的手法，使得舊版再也招架不住。

Micro Prose 公司有鑑於此，便汲取 F-15鷹式戰鬥機 I 5年的設計經驗，結合 F-19隱形戰鬥機的設計理念，矢志再創 F-15鷹式戰鬥機旋風。雖然 F-15 II 不是新推出的軟體，却是 Micro Prose 集 F-15 I 與F-19精華，嘔心泣血之作。

一、在圖形方面：

地圖延續 F-19 隱形戰鬥機的方式，另外增加了**北越**、**中東**兩個戰場，提供你更多活動空間。在顯示模式方面復提供 VGA 顯示片及386電腦機種，以獲得更佳的畫面效果、飛行操縱和空中纏鬥的流暢感；並加上陰影部份，提供你更佳視覺享受。另外，F-15 II 增加特殊效果模式—模式１：僅顯示自己下達的行動；模式２：將戰場上隨時發生的事件顯示。例如，祇要敵人薩姆飛彈一發射，畫面即刻切換至該飛彈發射基地，讓你目睹飛彈升空的壯觀場面，若是敵機起飛攔截，畫面立即切換至該機場，讓你欣賞飛機爬昇的英姿。由於，遭遇情況增加，畫面因切換太多會令你有十面埋伏的恐懼感，你不妨考慮關閉此功能。而且，你祇要連續按 D 鍵，便可切換—模式１、模式２及關閉特殊效果模式。另外，要提醒使用8088的玩家，可能因情節切換太快而使電腦鎖住。

兩枚ＡＩＭ-９Ｌ響尾蛇飛彈

在觀看功能方面：提供你選擇—1.回到駕駛艙、2.往前看、3.往左看、4.往右看、5.往後看、6.溝槽觀點、7.尾視觀點、8.側面觀點、9.飛彈觀點、10.戰術觀點、11.反戰術觀點。由於提供如此多的選擇，會使你專注欣賞而意外摔機，你可千萬別讓敵軍笑翻了！

就物體影像方面：F-15 II 採用多邊形圖案構成；不是真實形狀；所以，物體在遠距離還沒有太大影響，若接近就會感到失真；白雲及濃煙也有相同現象。還請各位多多包涵。

二、在玩法方面：

F-15 II 是專為玩家設計的 GAME，不像 F-19 在執行任務時，需隨時提防被敵人偵測到，令你無心戀戰。而 F-15 II 不僅是藍波的化身，更具有無堅不摧的神力—敵人算什麼，還不是各個就地形地物掩護躲起來不敢見人，昔日那種囂張的氣焰早已不知去向。

F-15 II 提供四個難度選擇：1.菜鳥級、2.飛行員級、3.老手級、4.



實戰經驗影響下的現代戰鬥機空戰戰術F-15Ⅱ是叱咤天宇之傲世傑作

空中英雄級，但整個遊戲過程還是和已往相同。假若你選擇的等級愈高，畫面愈逼真；敵機也愈顯得刁鑽難纏、飛彈更難閃躲，有如萬箭齊發之勢。自認驍勇善戰的高手，不妨試試看，不過請記住跳傘鍵哦！。

在飛行及戰鬥操縱上非常容易，而且武器系統固定不變。例如，按G鍵選空對地飛彈，按M鍵選中程空對空飛彈，按S鍵選短程空對空飛彈。其中，空對地飛彈融合 F-19空對地飛彈及炸彈的優點，是非常好用的武器。而敵方飛彈系統有兩種：1.雷達導向飛彈，2.紅外線導向飛彈。而金屬片專用來反制敵人雷達導向飛彈，火球則用來反制紅外綫導向飛彈。基於我過去實戰經驗，金屬片的使用效果最好，可躲避敵人飛彈攻擊。但是，對於敵人新式飛彈及導引系統，還需仰賴外你高超技巧，方能成功閃避。不過，祗要儘可能和敵人飛彈飛行路徑成直角，它便無法和你一同轉彎，終因轉幅太大而衝入雲層中自毀。

選擇菜鳥級，就省略起飛的步驟，一開始就翱翔於天際之間。若是其他等級則是從機場或航空母艦起飛開始。F-15 II 最大的特點就是省去自己降落的麻煩，改為自動降落，使你在激戰後，回程可輕鬆一下，靜靜地欣賞回航的成就感。



F-15 STRIKE EAGLE II
F-15 鷹式戰鬥機 II

F-15 II 在鎖定目標上易如反掌。祗要選定空對地飛彈，鎖定方框會在有效射程的目標上出現；選定空 對空飛彈也是相同。祗需注意是否在有效射程範圍內而已。若鎖定方框成為橢圓形且改變顏色，表示命中率非常高，真可用百發百中來形容！如果是主要、次要目標打中，電腦還會恭賀你，更讓你欣賞炸彈開花的畫面、再配合魔奇音效片或 Tandy 音效，保証令你心曠神怡，直呼過癮！

慣性導航系統方面，以導航點選擇控制，設定主要目標，次要目標，鄰近機場。不像 F-15 I 採用手動選擇。比較上，設定容易且有助任務完成。



回想過去，你不難發現它是模擬類的佼佼者，相信各位在使用後就會明白。實際上，真正的 F-15 戰機是双人駕駛：飛行員、武器射控員，在遊戲中則無法選擇。而且 F-15 II 飛機本身可承受10～20次射擊，沒有一射中就 OVER 的危險。祗要你不要故意去撞山，就有足夠的跳傘時間。

三、結　論

總之，F-15 II 是令人著迷的 GAME。雖然為了提高娛樂效果而減低了逼真性，但也十足滿足玩家神射的成就感。你若不信，買來玩玩就知我所言不假！

（資料來源：Computer Gaming World 1989年11月號）

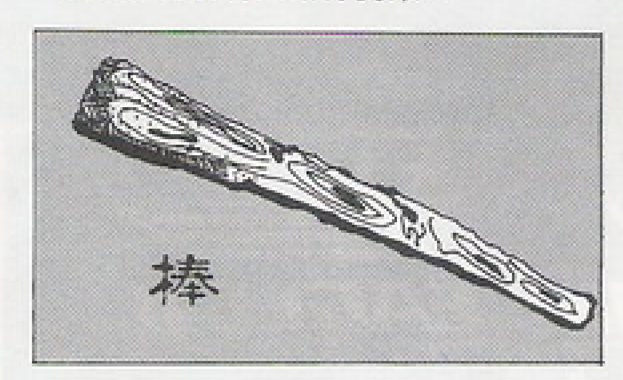


啊噠裝備店

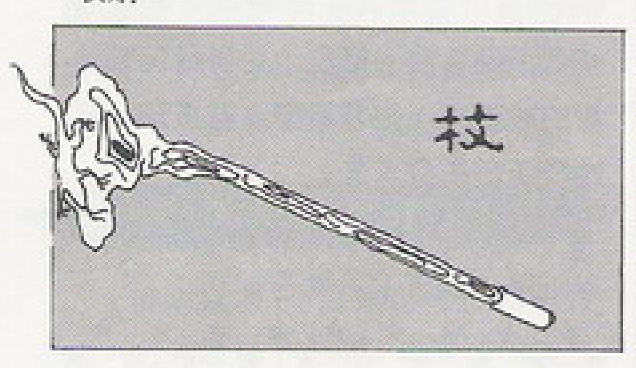
/Lord Jean

嗨！各位冒險者大家好！歡迎光臨敝店，這次我要講的是重擊性武器，請自己找位子坐吧。

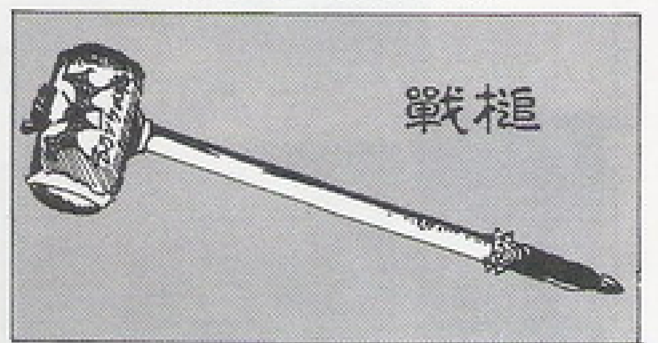
首先從最簡單的講起，就是棍棒（club），說穿了，它只是一根很簡單的長條狀物體，材質多為木頭，也有些是用動物骨骼、石頭或金屬所製造。這種簡單武器最適合貧窮的冒險者，只要就地取材就可以—在路旁檢較粗的樹枝試試看硬度夠不夠，只要使得開也就湊合著用了。當然，棍棒（club）拿來打打野狗、老鼠還蠻有用，若碰到拿刀持劍的敵人還是溜之為妙，除非你正缺柴火，需要有人幫你劈柴。


棒

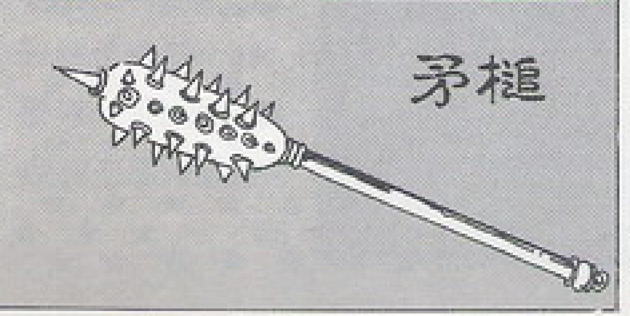
接下來介紹巫師最常用的武器—杖（staff），這可以說是加工過的棍棒。筆直的堅硬木棍，兩頭再鑲上鐵箍以增加堅硬度。因為它重量不重，又好使用，使得力量較弱的巫師可以拿來自衛之用。有時，一些杖上會附有魔法，（因為使用杖的多是巫師，他在施法時，可能會有一些法力被所持之杖吸收，日積月累，杖本身也就成為魔法物品，但必須用特殊的方法才能導引出來利用。），若你們找得到的話，我一定高價收購。


杖

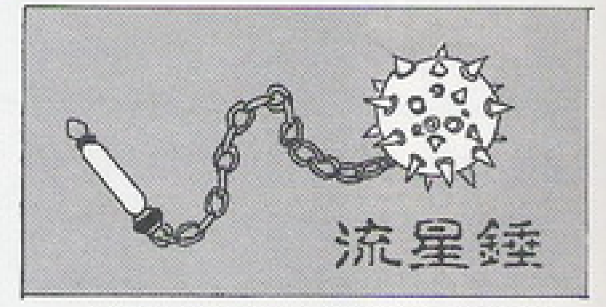
戰槌（War Hammer）—這和一般的錘子並無多大不同，但可能尺寸大一些。主要是利用揮動的加速度再加上槌頭的重量，造成重大的衝擊力，來擊碎甲冑或敵人的骨骼。若是擊中頭部，不腦漿四溢也要腦震盪。因為戰槌相當沈重，只有戰士型的冒險者才能夠使用。戰槌另一種用法就是投擲攻擊20～25步距離的敵人。有些附有魔法的戰槌會自動飛回使用者手裡，以便再次攻擊。


戰槌

矛槌，釘頭槌（mace）—這是一種結合重擊與穿刺的武器。簡單的說，矛槌就是加上大小刺的槌子。通常是一個帶刺的鐵球裝在堅固的柄上柄長約3～4呎大多以單手持用。刺的長短並不一定，有些種類的矛槌可能將尖刺改成尖角或半圓釘，視使用者習慣而定。使用時藉著揮舞的加速度與槌身重量，將尖刺戳進敵人體內造成重大的傷害。在角色扮演遊戲中，因信仰而不能見血的職業最愛使用這種武器，包括僧侶、教士、牧師等。用它對付穿著盔甲的敵人最有用，鎖子甲（chain mail）對付矛槌根本沒用，而鱗片甲（scale mail），鎧甲（plate mail）仍有可能被刺穿。由於它的造價不貴而效果不錯，初級買不起長劍以上武器的冒險隊伍不妨先讓第一線（戰士、俠客）冒險者先購買使用，等到找到更好武器時，再轉給第二線（僧侶、牧師）提高武力。

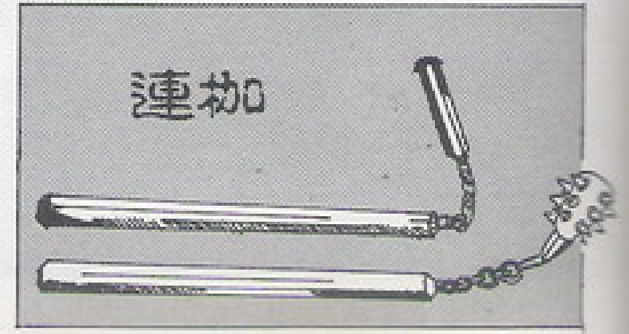

矛槌

流星錘（Morning Star）—它可以說是矛錘的變種，通常是一個帶刺的鐵球用鏈子鏈在堅固把手上。利用鐵球回轉產生的加速度，在一適當時機將鐵球以高速揮向敵人，造成敵人重大傷害。因為連接鐵球與柄的鐵鏈有一定長度，使得流星錘的攻擊距離比長劍還要遠，使它成為中距離使用的最好武器。流星錘的另一個優點就是在近距離時可以繞到敵人背後，擊斷脊　椎骨使他立刻癱瘓，但這只對類人生物比較有效。流星錘只能給有戰鬥技能的戰士、俠客使用，因為要靈活操作流星錘需要一定的技巧，不熟練的人使用往往會傷到自己。


流星錘

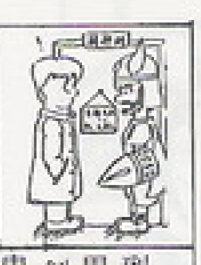
最後我們要討論的是連枷(Falil）—這種武器有點像雙節棍，是由兩根長木棍以鏈子連接而成。原本是在農村用來打麥穀用，可以將穀皮與穀粒分離。使用時，手持較長的一端，揮舞較短一端重擊敵人。也有兩端同長的，但較難使用。也有些種類在連枷攻擊敵人端加上尖刺或刺球以增進殺傷力。基本上，連枷很適合當第二線隊員（牧師、僧侶）的防身武器，可在中距離使用。

經過以上的介紹，相信各位冒險者都有相當的認識，若你們有缺任何武器，觀迎向啊噠裝備店訂購，可享打折優待。並請向剛入門的冒險者推薦本店產品，當然了，回扣是不會少給你們的，哈！


連枷

華山論GAME



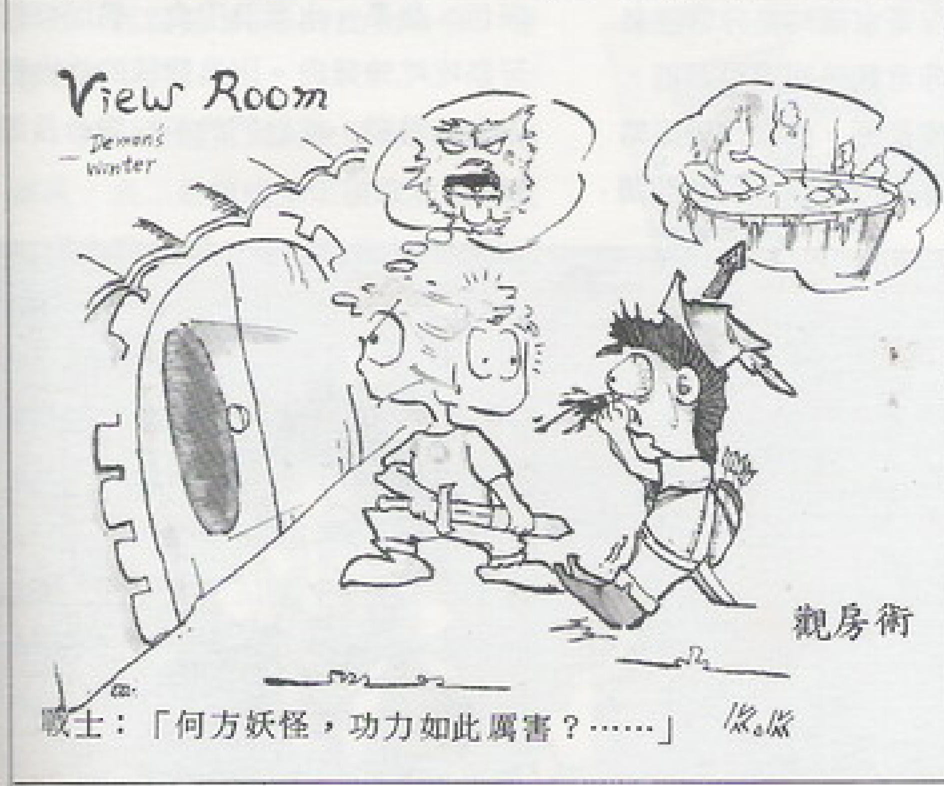


某玩家愛玩RPG遊戲已到了廢寢忘食、走火入魔的境界，常把自己當成遊戲中仗劍屠龍的戰士，於是身披甲冑，手持寶劍……





有些人喜歡把獵得野獸的頭製成標本，陳列在牆上彰顯功績。那一日倒楣的牛獸人才剛出來覓食，便落得這般下場，未免也太……

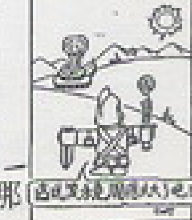


戰士：「何方妖怪，功力如此厲害？……」



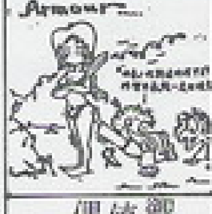
冬之魔遊戲中有種法術喚作觀房術，可以隔著牆看到房裡的情形。這一日冒險隊來到一房門口，戰士（左）直覺有異，立即手按寶劍，蓄勢待發，法師（右）施展觀房術，瞧瞧裡頭究竟窩藏何等怪獸……





在RPG世界裡斬妖除魔，全仗手中的堅甲利刃，武器可「啊噠裝備店」買，但萬一老闆有點「那……」，你又忘了先試一下，……





鎧甲是冒險者不可或缺的防禦武器，當然越厚的鎧甲越值錢，防禦力也越強，不過偶爾也有例外……

喔！是這樣的嗎？



每期一怪

半身人 Halfling



/Lord Jean

各位會友大家好，又到了每期一怪時間，這次介紹另一種類人種族─半身人（Halfling），這種因身高大約只有人類一半高而得名的種族。

半身人是勤奮的種族，他們的社會形態和人類類似，不過有些住在茅屋，有些仍是穴居。半身人身高約3.5呎（約106公分），具有紅潤的臉色，頭髮顏色由沙白到暗棕色不等。他們的服裝多半具有鮮豔的色彩，很喜歡穿戴小帽與長到膝蓋的上衣。除了本身的語言，他們平日還以半獸人、矮鬼的語言交談。

半身人在保衛家園時是非常狂暴兇殘的。他們非常精於使用投石器，而在戰鬥中造成優勢。他們作戰策略通常是以佯攻方式將攻擊者引到開闊地，再躲在暗處齊射石塊與箭，致敵人於死地。

準備作戰時，半身人通常穿著墊甲（Padded Armor）或皮甲（Leather Armor）。半身人的戰鬥群大多使用短劍或手斧，也有一部份半身人使用投石器（Sling）或短弓（Short Bow）。

半身人天生就有抵抗魔法與毒素的能力。此外，他們也精於潛行與隱藏。在天然環境裡，半身人隱藏在植物中，等於是隱形的。

半身人是快活與外向的種族，他們短小而靈巧的手指可以創造很美麗的物品。但半身人很怕水，對氣溫很敏感，他們最喜歡住在暖和的鄉野田野。

半身人很少打獵，他們最喜歡以麵包、蔬菜、水菓為主食，偶而打打牙祭吃吃雉雞肉。因為簡樸的飲食與勤奮的勞動，使他們的平均壽命長達180年。

更正啟事

上一期 一、遺漏下列作者……

第40頁 閃電鋼球技巧篇 魏宇明

第44頁 兩小時解除世界危機─黑暗金字塔完全攻略 陳晉照

第52頁 美女撲克歐洲版致勝秘訣 吳聖琦

第73頁(左) 聖戰奇兵‧冒險版 李國銘

第73頁(左) 烏茲衝鋒槍 陳冠帆

第73頁(左) 烏茲衝鋒槍 王奕仁



二、第61頁無敵神槍無敵版「表二」畫線部份為：

B8 05 00 89 47 0C 90 90

第八期

一、第73頁「 ** 處 」乃指次頁左欄第10列：

```
count    db    0 **
```

二、第74頁左欄第11、12列：

```
graph-table
        db    34h，28h，2bh，07，66h
```

應合併成列：

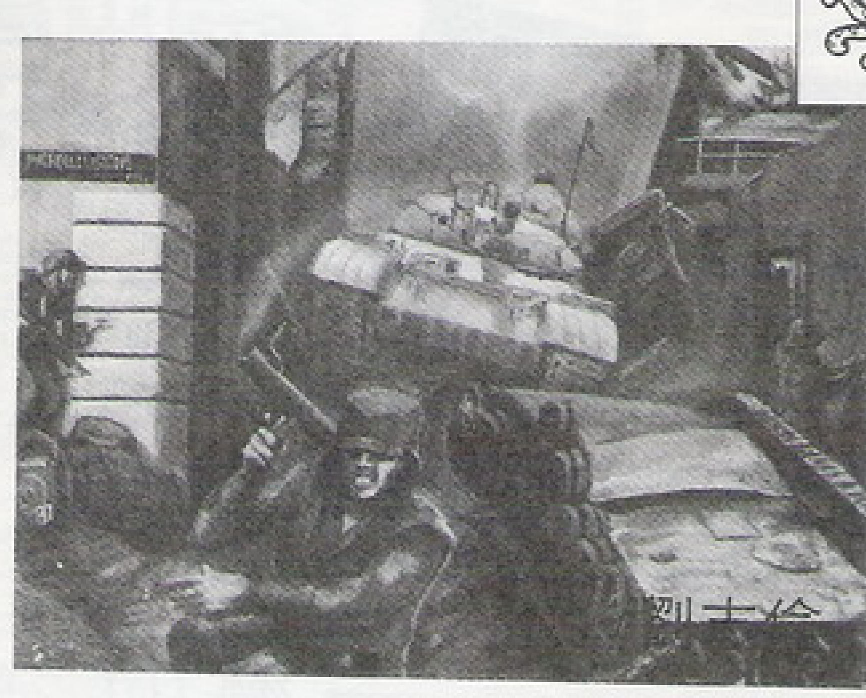
```
graph-table   db   34h，28h，2bh，07h，66h
```

非常的對不起

致上十二萬分的歉意

坦克大對決

讀取指定地圖的方法

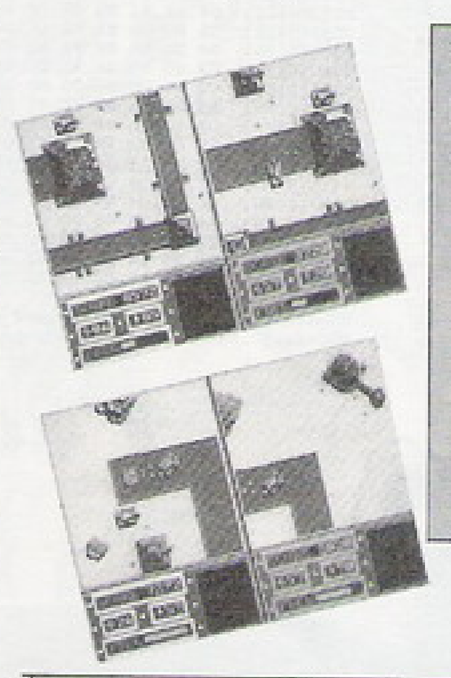


如果各位玩家曾使用柯志祥先生的地圖編輯程式（刊於第四期）看過或印出**坦克大對決**的地圖，其中一定有你還未玩過或中意的地圖吧？但是你一定覺得遺憾，因為 FP 程式是用「隨機」選地圖的，未必會選到你要的那張圖。而把其他的地圖資料檔殺掉，又會出現「PLEASE INSERT DISK＃2 IN DRIVER AND PRESS SPACE」。這時候就覺得地圖編輯程式功用不大，因為編輯過的地圖未必會用得到嘛！

別急，本篇就是要叫 FP 程式讀那張地圖它就得乖乖的讀那張圖的。使用的工具很很很很普遍，一是玩家們修改用的鎮「碟」之寶 PCTOOLS，另一個則更普遍了，而且不太可能沒有，那就是 DOS 的批次命令，普遍吧？

表一是**坦克大對決**原有的地圖檔總表，表二是構成指定讀取功能的批次檔內容，圖一是 FP.EXE 中存放地圖名稱資料的磁區內容。

原理是 FP.EXE 是依其第 11 磁區存放的地圖資料檔的名稱而隨機存取的，我們只要用 PC TOOLS 的 EDIT／VIEW 功能找到它們，然後把它們全改成 MAPP1.T1，按 F5 存起來。再將所有的地圖檔名稱改成 BUFFER＊.T＊，而PLAYIT.BAT 則是將你指定的地圖資料檔拷貝一份成 MAPP1.T1，加上修改後的 FP.EXE 只能讀 MAPP1.T1，如此你所指定的地圖資料檔就一定就被 FP.EXE 讀進去，你就可以如願的在你中意的地圖中大幹一場啦！



```
C:\ET>et
Turbo-Key- File View/Edit Service                          Volume Label=None
-------------------------------------------------------------------------------
Path=A:\*.*
File=FP.EXE          Relative sector being displayed is: 0000011

Displacement ----------------- Hex codes----------------------      ASCII value
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  49 6E 76 61 6C 69 64 20 77 69 6E 64 6F 77 20 6E    Invalid window n
 0096(0060)  75 6D 62 65 72 2E 00 42 61 64 20 6C 61 72 67 65    umber. Bad large
 0112(0070)  20 6D 61 70 20 63 6F 6F 72 64 73 20 67 69 76 65     map coords give
 0128(0080)  6E 2E 00 4C 61 72 67 65 6D 61 70 3A 20 42 61 64    n. Largemap: Bad
 0144(0090)  20 72 6F 77 20 61 6E 64 2F 6F 72 20 63 6F 6C 20     row and/or col
 0160(00A0)  69 6E 64 65 78 20 67 69 76 65 6E 2E 00 42 61 64    index given. Bad
 0176(00B0)  20 6D 6F 64 65 20 6E 75 6D 62 65 72 2E 00 6D 61     mode number. ma
 0192(00C0)  70 70 31 20 20 20 74 31 20 00 6D 61 70 70 31 20    pp1   t1  mapp1
 0208(00D0)  20 20 74 32 20 00 6D 61 70 70 31 20 20 20 74 33      t2  mapp1   t3
 0224(00E0)  20 00 6D 61 70 70 31 20 20 20 74 34 20 00 6D 61     mapp1   t4  ma
 0240(00F0)  70 70 31 20 20 20 74 35 20 00 6D 61 70 70 32 20    pp1   t5  mapp2

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
Turbo-Key- File View/Edit Service                          Volume Label=None
-------------------------------------------------------------------------------
Path=A:\*.*
File=FP.EXE          Relative sector being displayed is: 0000011

Displacement ----------------- Hex codes----------------------      ASCII value
 0256(0100)  20 20 74 31 20 00 6D 61 70 70 32 20 20 20 74 32      t1  mapp2   t2
 0272(0110)  20 00 6D 61 70 70 32 20 20 20 74 33 20 00 6D 61     mapp2   t3  ma
 0288(0120)  70 70 32 20 20 20 74 34 20 00 6D 61 70 70 32 20    pp2   t4  mapp2
 0304(0130)  20 20 74 35 20 00 6D 61 70 70 33 20 20 20 74 31      t5  mapp3   t1
 0320(0140)  20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
C:\>dir b:map*.*

 Volume in drive B has no label
 Directory of  B:\

MAPP1    T1      4096  10-29-87   6:21p
MAPP1    T2      4096  10-29-87   6:21p
MAPP1    T3      4096   8-04-88  12:46p
MAPP1    T4      4096   8-04-88  12:46p
MAPP1    T5      4096   8-04-88  12:46p
MAPP2    T1      4096  10-29-87   6:25p
MAPP2    T2      4096  10-29-87   6:25p
MAPP2    T3      4096  10-29-87   6:25p
MAPP2    T4      4096  10-29-87   6:26p
MAPP2    T5      4096  10-29-87   6:26p
MAPP3    T1      4096  10-29-87   6:27p
       11 File(s)     1024 bytes free
```

PLAYIT.BAT 內容

```
ECHO OFF
IF %1J==J GOTO END
IF NOT EXIST MAPP1.T1
GOTO START
DEL MAPP1.T1

:START
COPY %1 MAPP1.T1

SCR
FP
:END
```

使用方法：鍵入

PLAY IT 地圖檔名 [Enter]

即可。

雷霆萬鈞

鐵鞭行動







享受——淋漓盡致的反應感

/林宏亮

快打磚塊II的難度提高了很多，尤其有不少關是很難打過的，你是否會覺得自己的太空船實在不夠犧牲，現在請用 PCTOOLS 來修改 REVOFDOH. DAT 檔，使你有用不完的太空船，享受「打通關」的快感。

1.啟動 PCTOOLS，選擇 REVOFDOH. BAT 及編輯（EDIT）指令。

2.修改相對磁區（Relative Sector）63，相對位址 $1A1 開始的6個位元組，由 FE, 0E, 97, 04, 74, 1F 全部改成 90 即可。（見表1）




```
PC Tools Deluxe R4.20                                          Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path=A:\*.*
File=REVOFDOH.DAT   Relative sector 0000063, Clust 00070, Disk Abs Sec 0000149

Displacement -------------------- Hex codes-----------------------       ASCII value
 0256(0100)  E2 F7 E8 E8 35 5B 2B D8 58 D1 E8 03 D8 B0 01 B9         5[+ X    *
 0272(0110)  0F 07 81 FB 2E 12 72 16 2E C6 06 D0 1C 01 B9 07          . r .
 0288(0120)  05 B0 02 81 FB 5C 24 72 05 B9 03 03 B0 03 A2 70       *   \$r     *  p
 0304(0130)  58 D0 E0 32 E4 A3 6D 58 88 2E 6B 58 88 0E 6C 58      X  2  mX .kX  lX
 0320(0140)  C3 E8 A9 35 A3 80 02 C3 A1 80 02 04 97 A3 80 02      *  5   *
 0336(0150)  C3 00 00 00 00 00 00 E8 47 02 E8 2C 01 E8 0E 00      *       G  ,
 0352(0160)  E8 D0 00 80 3E 97 04 00 75 F3 E8 8D 01 C3 A0 94          >    u    *
 0368(0170)  04 A2 C2 0A E8 85 00 BE E2 58 E8 E2 0B E8 48 3C        +       X    H<
 0384(0180)  E8 34 0A 80 3E 4C 0A 01 72 F6 9C E8 69 3E E8 01       4  >L  r    i>
 0400(0190)  3E E8 15 3E C6 06 4C 0A 00 C6 06 E1 47 00 9D 74      >  >  L      G  t
 0416(01A0)  07 FE 0E 97 04 74 1F C3 80 3E 4D 0A 01 74 3E FE           tv+ >M   t>
 0432(01B0)  06 93 04 E8 EB 01 80 3E 93 04 22 75 B1 E8 05 FE             >   "u*
 0448(01C0)  C6 06 97 04 00 C3 80 3E 4D 0A 01 74 20 BB 07 01            + >M  t =
 0464(01D0)  E8 66 33 BB 50 00 B9 A2 00 B0 0F BE 59 0A E8 FF       f3=P      *  Y
 0480(01E0)  3D B9 B4 00 E8 EF 06 E8 DE 3B E2 F8 C3 C6 06 C7      = +          ;  +
 0496(01F0)  00 FF A0 C2 0A A2 94 04 58 E9 87 F3 E8 C9 3B E8          +     X     =;

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```



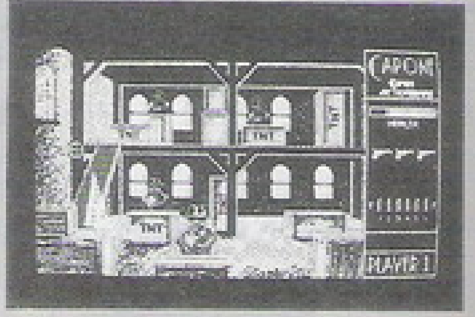
磁區	相對位址	修改前	修改後	
51	$109	E8,03	00,00	表2
51	$164	F4,01	00,00	
60	$AA	26,FF,0F,79	90,90,90,EB	表3
71	$B3	26,29,07,26 19,57,02	90,90,90,90 90,90,90	表4
71	$ED	26,29,07,78 03	90,90,90,90 90	
75	$BF	BD,0B	00,00	表5
77	$75	ED,03	00,00	表6
79	$107	D5,07	00,00	表7

金鐘罩鐵布衫加殺人執照

集中火力

無敵版

/林宏亮

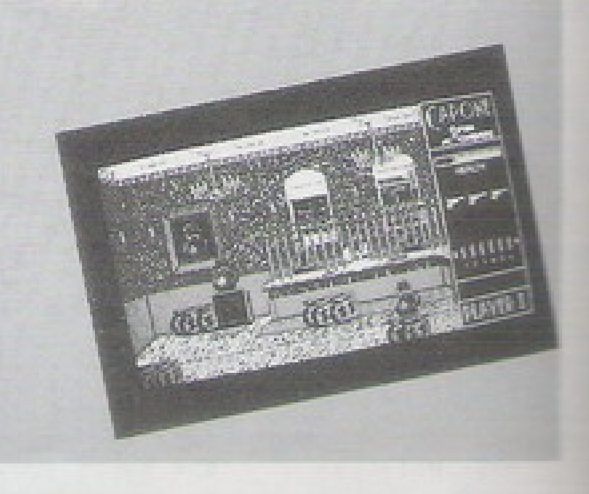


懷著打擊犯罪、伸張正義的雄心壯志，走在冷風吹襲的街道上，你是否會因為歹徒們的火力強大，而壯志未酬身先死，在此告訴你如何修練武林中失傳甚久的「金鐘罩鐵布衫」的護體神功，管它是槍林彈雨，保證你毫髮無傷，現在就把你的 PCTOOLS 程式拿出來，改造一下 CAPONE. EXE 程式，讓你早日達成犁庭掃穴的雄心。

1.啟動 PCTOOLS，選擇 CAPONE. EXE 及編輯（EDIT）指令。

2.修改相對磁區（Relative Sector）51, 60, 71, 75, 77, 79，其修改位置如右表：

至於為什麼說是「殺人執照」，那是因為再也不會為了流彈傷及過路人而慘遭扣分了。



魔法門II



無敵常勝軍

/丁彥如

魔法門第二代（Might & Magic II）和以往軟體世界所發行的RPG比較起來算是難度頗高的RPG。莫說其怪物號稱有250種以上，每次戰鬥動輒數十隻甚至上百隻圍攻你（筆者曾有一次遭遇三百多隻怪物圍攻的經驗），有些特殊的怪物如sledge beast（噴酸），Eire Dragon（噴火），Cloud Dragon（噴冷）及許多會施展法術的怪物如Enchantres（Dancing Sword），Death's Agent（lightning bolt）等，未處於肉搏狀態，也可一次攻擊數個目標，而且每次攻擊均能造成每位隊員十數點以上的損傷。反觀自己隊員常需合眾人之力攻擊數次才解決一隻怪物，因此，一場戰鬥下來耗時數分鐘不說，隊員死的死、傷的傷，能活著多半還靠腳底抹油溜得快才逃過一死。能避開的戰鬥那也就罷了，但若是怪物佔住通行要道，無可避免偏偏又打不過，這真教人捶胸頓足，不知如何是好。於是筆者有下面感想：玩這RPG若真的完全按部就班來玩，那真是有點和自己過不去了。終於起了動手修改的念頭。

修改的方法：利用pctools編輯（EDIT）ROSTER.DAT。這是存放隊員資料（包括雇用的傭兵）及遊戲進度的檔案。

以筆者隊員資料為例（附圖一）

若是單憑修改隊員資料固然可以使得隊伍成為超級隊伍，卻非無敵的。因為在Might & Magic II中所遭遇到的怪物常隨隊伍的強弱而有分別，換言之，你的隊伍愈強則將遭遇更頑強的怪物—不但殺傷力強而且為數眾多，這時就必須依賴法術了。然而不幸的很，可能此GAME的作者有意考量玩者的功力，攻擊性的法術如星爆術（Star Burst），地獄之火（Inferno）及高壓電擊術（Mega Volts），飛劍術（Dancing Sword）等均失傳，須到各地尋找才可學習到且就算學到該項法術，一次的攻擊就會消耗大量的SP，以筆者隊員為例：Darwin的level為20，SP為150，施展一次Dancing Sword即消耗60 SP，沒三次就無法再使用法術了。

所幸，此GAME的作者還有天良，提供USE的功能，在戰鬥時使用USE指用可使具有法力的物品或武器產生該物品或武器所具有法術，而且不會消耗SP，但若該物品或武器在背包中則會減少使用次數（charge）一次，若是裝備（Equipment）則不會。因此，參照附表一可發現Star Bow, Meteo Bow, Thunder Sword, Lich Hand等是很好用的武器，可善加利用。

然而，貪心如筆者的GAME迷可能會發現Might & Magic II中物品或武器所有的法力有缺點，不是限制在室外使用（如Star Bow, Meteo Bow）就是一次只能攻擊幾個目標（如Thunder Sword 4個，Lich Hand 3個等），而法術表中如Dancing Sword, Mega Volts及Iaferno等一次可攻擊10個目標且不受室內外限制的法術則沒有物品或武器具有。而且，筆者發現Might & Magic II中的怪物有很多是不怕Energy, Fire, Cold, Electric的攻擊，但是卻很少有怪物不怕Dancing Sword的攻擊。因此，筆者一不作二不休，連物品所具有的法力也修改。

修改的方法：利用pctools編輯（EDIT）items.dat，這是存放物品或武器資料的檔案。（附圖二）

一項物品或武器的資料大約包含使用職業（class）、破壞力（Damage）或防護力（Armor Bonus）、抗力（Resistance）及法力（Spell）等。

1. Class：如附圖二中以單底線標示者。以Flash Sword為例，其Class為K、P、A、R（參照附表一）則在下圖之K、P、A、R方格內填O，所以其Class項為1B

K	P	A	C	S	R	N	B	→
0	0	0	1	1	0	1	1	→ 1B

故若其職業項為OO則表示該項物品或武器沒有職業限制。

2. Resistance：如附圖二中以雙

底線標示者。以 Flash Sword 為例，其 Resistance 為 Energy＋15（參照附表一）則在表三之第一格塡入A、第二格塡入 F 故其 Resistance 項為AF。

3.Spell：如附圖二中以方框標示者。以 Flash Sword 為例，其具有之法力為 S 3-4（參照附表一），參照附表二可知其 Spell 項為92。

4.Damage：如附圖二中以斜線的方框標示者。以 Flash Sword 為例，其 Damage 為 1～10（參照附表一）故其 Damage 為 OA。

熟悉上述的修改原則之後就可為自己的隊伍造一些殺傷力強，沒有職業限制而且具有強力攻擊法術的武器，還可造一些具醫療法術的物品來加強隊伍的實力，若再加上隊員基本資料的修改就可創造一支真正的超強隊伍。以筆者為例，自筆者常勝軍成軍以來，大小戰役共鏖戰一千五百多場，除了最後面臨的Devil Kings 至目前尚無可奈何之外沒有任何怪物能禁得起此軍五回合的攻擊。怎樣，羨慕吧！修改方法已述，至於如何修改則存乎讀者方寸之間故不再多述。

註一：身體狀況有下列狀態：

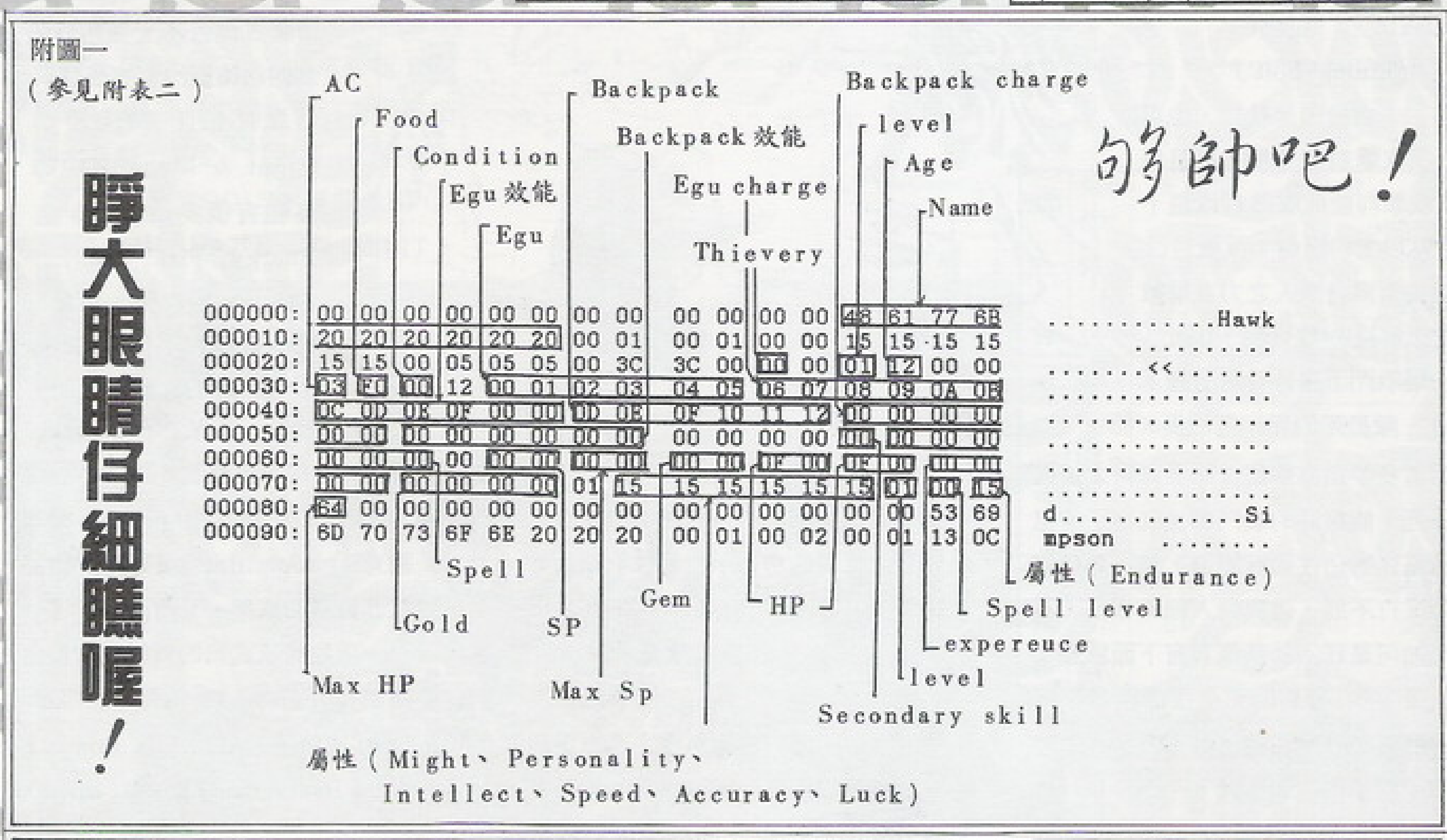
Good	00	Asleep	10
Cursed	01	Paralyzed	20
Silenced	02	Unconscious	40
Diseased	04	Eradicated	80
Poisoned	08		

註二：Might ＆ Magic II 中的物品和武器共有256種（附表一）每項物品或武器均有其使用次數及效能，效能愈高者其價值亦愈高，傷害力或防護力也愈高。

註三：每個人可習得二項第二技能（Secondary Skill），而第二技能共有15種，故只需一個 Byte 即可記錄。



1	武器專家	6	賭徒	B	登山家
2	運動家	7	鬥士	C	領航員
3	製圖家	8	勇士	D	探險家
4	宗教家	9	語言家	E	扒手
5	外交家	A	商人	F	戰士



附圖二（參見附表三）

```
0003D0: 0A 00 A0 0F 46 6C 61 73  68 20 53 77 6F 72 64 20   ....Flash Sword
0003E0: 00 1B AF 92 [illegible] 00 A0 0F  46 6C 61 6D 69 6E 67 20   ........Flaming
0003F0: 53 77 64 20 00 1B 7E 97  [illegible] 00 A0 0F 45 6C 65 63   Swd ........Elec
000400: 74 72 69 63 20 53 77 64  00 1B 8F A4 [illegible] 00 A0 0F   tric Swd........
000410: 41 63 69 64 69 63 20 53  77 6F 72 64 00 1B DE 8E   Acidic Sword....
000420: [illegible] 00 A0 0F 43 6F 6C 64  20 42 6C 61 64 65 20 20   ....Cold Blade
000430: 00 1B 9F 85 [illegible] 00 A0 0F  53 61 67 65 20 44 61 67   ........Sage Dag
000440: 67 65 72 20 00 D7 1F 5F  08 00 20 4E 48 6F 6C 79   ger ..._.. NHoly
000450: 20 43 75 64 67 65 6C 20  00 AF 2F DE 0A 00 20 4E    Cudgel ../... N
000460: 44 69 76 69 6E 65 20 4D  61 63 65 20 00 0A FA DD   Divine Mace ....
000470: 0E 00 30 75 49 63 65 20  53 63 69 6D 69 74 61 72   ..0uIce Scimitar
000480: 00 1B 9F A2 12 00 20 4E  47 72 61 6E 64 20 41 78   ...... NGrand Ax
000490: 65 20 20 20 00 1A 0F 1F  14 00 20 4E 53 77 69 66   e   ...... NSwif
0004A0: 74 20 41 78 65 20 20 20  00 1A 3F 2F 14 00 20 4E   t Axe   ..?/.. N
0004B0: 44 79 6E 6F 20 4B 61 74  61 6E 61 20 00 7D 8F 5F   Dyno Katana .}._
0004C0: 14 00 20 4E 46 6F 72 63  65 20 53 77 6F 72 64 20   .. NForce Sword
```

標示	說明
單底線	class
雙底線	resistance
方框	spell
斜線方框	Damage

附表一

No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spell
01	Small Club	No	V		1-2		
02	Small Knife	K,P,A,S,R,N,B	V		1-3		
03	Large Club	No	V		1-4		
04	Dagger	K,P,A,S,R,N,B	V		1-4		
05	Large Knife	K,P,A,S,R,N,B	V		1-5		
06	Hand Axe	K,P,A,R,N,B	V		1-5		
07	Cudgel	K,P,A,C,R,B	V		1-5		
08	Spiked Club	K,P,A,S,R,N,B	V		1-6		
09	Bull Whip	K,C,S,R,N,B	V		1-6		
0A	Long Dagger	K,P,A,S,R,N,B	V		1-6		
0B	Maul	K,P,A,C,R,B	V		1-6		
0C	Short Sword	K,P,A,R,N	V		1-6		
0D	Nunchakas	K,N	V		1-6		
0E	Mace	K,P,A,C,R,B	V		1-7		
0F	Spear	K,P,A,R,N,B	V		1-7		
10	Cutlass	K,P,A,R	V		1-7		
11	Flail	K,P,A,C,R	V		1-8		
12	Sabre	K,P,A,R	V		1-8		
13	Long Sword	K,P,A,R	V		1-8		
14	Wakizashi	K,N	V		1-8		
15	Scimitar	K,P,A,R	V		1-9		
16	Battle Axe	K,P,A,R,B	V		1-10		
17	Broad Sword	K,P,A,R	V		1-10		
18	Katana	K,N	V		1-10		
19	Slumber Club	No	V	V	1-4	Speed+15	S 1-7
1A	Power Club	No	V		1-6	Might+3	
1B	Lucky Kinfe	K,P,A,S,R,N,B	V		1-5	Luck+10	
1C	Looter Knife	K,P,A,S,R,N,B	V		1-6	Thievery+15	
1D	Power Cudgel	K,P,A,C,R,B	V		1-5	Migh+3	
1E	Energy Whip	K,C,S,R,N,B	V	V	1-6	Energy+15	S 1-3
1F	Sonic Whip	K,C,S,R,N,B	V	V	1-6	Poison+15	C 2-4
20	Might Whip	K,C,S,R,N,B	V		1-6	Might+3	
21	Scorch Maul	K,P,A,C,R,B	V		1-6	Fire+15	
22	Mauler Mace	K,P,A,C,R,N	V			Might+6	
23	Exacto Spear	K,P,A,R,N,B	V		1-7	Accuracy+6	
24	Fiery Spear	K,P,A,R,N,B	V	V	1-7	Fire+15	S 4-3
25	Fast Cutlass	K,P,A,R	V		1-7	Speed+4	
26	Quick Flail	K,P,A,C,R	V		1-8	Speed+5	
27	Shock Flail	K,P,A,C,R	V	V	1-8	Electric+15	S 2-2
28	Sharp Sabre	K,P,A,R	V		1-8	Accuracy+5	
29	Ego Scimitar	K,P,A,R	V		1-9	Personality+12	
2A	True Axe	K,P,A,R,B	V		1-10	Accuracy+5	
2B	Blazing Axe	K,P,A,R,B	V		1-10	Fire+15	
2C	Electric Axe	K,P,A,R,B	V	V	1-10	Electric+15	S 3-4
2D	Rapid Katana	K,N	V		1-10	Speed+6	
2E	Accurate Sword	K,P,A,R,	V		1-10	Accuracy+10	
2F	Chance Sword	K,P,A,R	V		1-10	Luck+15	
30	Speedy Sword	K,P,A,R	V		1-10	Speed+10	
31	Flash Sword	K,P,A,R	V	V	1-10	Energy+15	S 3-4
32	Flaming Sword	K,P,A,R	V	V	1-10	Fire+15	S 4-3
33	Electric Sword	K,P,A,R	V	V	1-10	Electric+15	S 6-5
34	Acidic Sword	K,P,A,R	V	V	1-10	Acid+15	S 3-1
35	Cold Blade	K,P,A,R	V	V	1-10	Cold+15	S 4-1
36	Sage Dagger	A,S	V	V	1-8	Intellect+15	Level+15
37	Holy Cudgel	P,C	V	V	1-10	Personality+15	C 9-2
38	Divine Mace	K,P,A,C,R,B	V	V	1-14	Armor Class+10	C 9-1

No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spell
39	Ice Sumitar	K,P,A,R	V	V	1-18	Cold+15	S 6-3
3A	Grand Axe	K,P,A,R,B	V	V	1-20	Might+15	Might+15
3B	Swift Axe	K,P,A,R,B	V	V	1-20	Speed+15	Speed+15
3C	Dyno Katana	K,N	V	V	1-20	Electric+15	Level+15
3D	Force Sword	K,P,A,R	V	V	1-20	Might+15	Might+15
3E	Magic Sword	K,P,A,R	V	V	1-20	Magic+15	Level+15
3F	Thunder Sword	K,P,A,R	V	V	1-20	Might+15	S 3-4
40	Energy Blade	K,P,A,R	V	V	1-20	Energy+15	S 6-1
41	Photon Blade	K	V	V	1-25	Might+15	S 9-1
42	Staff	K,P,A,C,S,N,B	V		1-8		
43	Sickle	K,P,A,B	V		1-8		
44	Scythe	K,P,A,B	V		1-9		
45	Glaive	K,P,A,B	V		1-10		
46	War Hammer	K,P,A,C,B	V		1-10		
47	Trident	K,P,A,B	V		1-11		
48	Pike	K,P,A,B	V		1-12		
49	Naginata	K,N	V		1-12		
4A	Bardiche	K,P,A,B	V		1-13		
4B	Great Hammer	K,P,A,C,B	V		1-14		
4C	Halberd	K,P,A,B	V		1-14		
4D	Great Axe	K,P,A,B	V		1-15		
4E	Flamberge	K,P,A	V		1-16		
4F	Wind Staff	K,P,A,C,S,N,B	V	V	1-8	Speed+5	C 5-1
50	Tri-Sickle	K,P,A,B	V		1-24	Cold+15	S 4-1
51	Ice Sickle	K,P,A,B	V	V	1-16	Fire+15	S 4-3
52	Fire Glaive	K,P,A,B	V	V	1-10	Might+3	
53	Harsh Hammer	K,P,A,C,B	V		1-15		
54	Stone Hammer	K,P,A,C,B	V		1-18		
55	Genius Staff	K,P,A,C,S,N	V	V	1-16	Intellect+10	Level+15
56	Wizard Staff	S	V	V	1-16	Intellect+15	S 7-4
57	Soul Scythe	K,P,A,B	V	V	1-18	Magic+15	S 5-2
58	Dark Trident	K,P,A,B	V		1-30	Armor Class+5	
59	Titan′s Pike	K,P,A,B	V	V	1-40	Might+15	Might+15
5A	Moon Helberd	K,P,A,B	V	V	1-30	Luck+15	C 7-3
5B	Sun Naginata	K,N	V	V	1-25	Armor Class+10	Level+10
5C	Blow Pipe	K,P,A,S,R,N,B	V		1-4		
5D	Sling	K,P,A,R,N,B	V		1-5		
5E	Short Bow	K,P,A,N	V		1-6		
5F	Cross Bow	K,P,A,R,N	V		1-8		
60	Long Bow	K,P,A,N	V		1-10		
61	Great Bow	K,P,A	V		1-12		
62	Shaman Pipe	K,P,A,S,R,N,B	V	V	1-4	Magic+10	Splevel+1
63	Cinder Pipe	K,P,A,S,R,N,B	V	V	1-4	Fire+10	S 4-3
64	Quiet Sling	K,P,A,R,N,B	V	V	1-5	Sleep+15	C 2-6
65	Pirates XBow	K,P,A,R,N	V	V	1-8	Thievery+10	Accuracy+15
66	Buring XBow	K,P,A,R,N	V	V	1-8	Fire+10	C 3-5
67	Fireball Bow	K,P,A,N	V	V	1-10	Fire+15	S 4-3
68	Voltage Bow	K,P,A,N	V	V	1-10	Electric+10	S 3-4
69	Giant Sling	K,P,A,R,N,B	V	V	1-15	Poison+15	Might+15
6A	Energy Sling	K,P,A,R,N,B	V	V	1-10	Energy+15	S 1-3
6B	Death Bow	K,P,A	V	V	1-24	Luck+15	Level+15
6C	Star Bow	K,P,A	V	V	1-24	Energy+15	S 9-3
6D	Meteor Bow	K,P,A	V	V	1-24	Armor Class+5	S 8-3
6E	Ancient Bow	K,R,B	V	V	1-35	Accuracy+15	Accuracy+15
6F	Green Key	No					
70	Yellow Key	No					
71	Red Key	No					

No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spell
72	Black Key	No	V		(Armor Bonus)		
73	Small Shield	K,P,C,R,B	V		1		
74	Large Shield	K,P,C,R,B	V		2		
75	Great Shield	K,P,C,R,B	V		3		
76	Fire Shield	K,P,C,R,B	V		3	Fire+15	
77	Electric hield	K,P,C,R,B	V		3	Electric+15	
78	Acid Shield	K,P,C,R,B	V		3	Acid+15	
79	Cold hield	K,P,C,R,B	V		3	Cold+15	
7A	Silver Shield	K,P,C,R,B	V		3	Energy+15	
7B	Bronze Shield	K,P,C,R,B	V		3	Poison+15	
7C	Iron Shield	K,P,C,R,B	V		3	Sleep+15	
7D	Magic Shield	K,P,C,R,B	V		5	Magic+15	
7E	Gold Shield	K,P,C,R,B	V		7	Luck+15	
7F	Padded Armor	No	V		2		
80	Leather Suit	K,P,A,C,R,N,B	V		3		
81	Scale Armor	K,P,A,C,R,N,B	V		4		
82	Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5		
83	Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6		
84	Splint Mail	K,P,C	V		7		
85	Plate Mail	K,P	V		8		
86	Plate Armor	K,P	V		10		
87	I Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4	Sleep+15	
88	B Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4	Poison+15	
89	S Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V		4	Energy+15	
8A	I Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Sleep+15	
8B	B Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Poison+15	
8C	S Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V		5	Energy+15	
8D	I Chain mail	K,P,A,C,R	V		6	Sleep+15	
8E	B Chain mail	K,P,A,C,R	V		6	Poison+15	
8F	S Chain Mail	K,P,A,C,R	V		6	Energy+15	
90	I Splint Mail	K,P,C	V		7	Sleep+15	
91	B Splint Mail	K,P,C	V		7	Poison+15	
92	S Splint Mail	K,P,C	V		7	Energy+15	
93	I Plate Mail	K,P	V		8	Sleep+15	
94	B Plate Mail	K,P	V		8	Poison+15	
95	S Plate Mail	K,P	V		8	Energy+15	
96	G Scale Mail	K,P,A,C,R,N,B	V	V	6	Luck+15	Level+10
97	G Ring Mail	K,P,A,C,R,N	V	V	7	Luck+15	Level+10
98	G Chain Mail	K,P,A,C,R	V	V	8	Luck+15	Level+10
99	G Splint Mail	K,P,C	V	V	9	Luck+15	Level+12
9A	G Plate Mail	K,P	V	V	12	Luck+15	Level+15
9B	Helm	K,P,C,B	V		2		
9C	Iron Helm	K,P,C,B	V		2	Sleep+15	
9D	Bronze Helm	K,P,C,B	V		2	Poison+15	
9E	Silver Helm	K,P,C,B	V		3	Energy+15	
9F	Gold Helm	K,P,C,B	V	V	4	Luck+15	Level+5
A0	Magic Herb	No		V			C 1-4
A1	Torch	No		V			S 1-5
A2	Lantern	No		V			S 1-5
A3	Thief's Pick	R,N	V			Thievery+15	
A4	Rope'n' Hooks	No		V			S 2-4
A5	Wakeup Horn	No		V			S 1-1
A6	Compass	No		V			S 1-6
A7	Sextant	No		V			S 1-6
A8	Force Potion	No		V		Might+10	
A9	Skill Potion	No		V		Level+5	
AA	Max HP Potion	No		V		Max HP+2	
AB	Holy Charm	No		V			C 1-7

No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spell
AC	Harbal Patch	No		V			C 2-1
AD	Hero Medal	No	V	V		Personality+4	C 2-2
AE	Silent Horn	No	V	V		Poison+10	C 2-6
AF	Magic Meal	No		V			C 3-2
B0	Antidote Ale	No		V			C 3-3
B1	Super Flare	No		V			C 3-5
B2	Dove's Blood	No		V			C 4-3
B3	Ray Gun	No	V	V		Accuracy+5	S 1-3
B4	Magic Charm	No	V	V		Magic+10	S 2-7
B5	Witch Broom	No		V			S 3-2
B6	Invisocloak	No	V	V		Armor Class+6	S 3-3
B7	Storm Wand	No	V	V		Electric+10	S 3-4
B8	Lava Grenade	No		V			S 4-3
B9	Hourglass	No		V			S 4-6
BA	Instant Keep	No		V			S 5-4
BB	Teleport Orb	No		V			S 5-5
BC	Skeleton Key	R,N	V			Thievery+10	
BD	Defense Ring	No	V	V		Armor Class+2	S 4-5
BE	Mgt Gauntlet	K,P,A,C,R,B	V	V		Might+6	Might+10
BF	Acy Gauntlet	K,P,A,C,R,N,B	V	V		Accuracy+6	Accuracy+10
C0	Stealth Caspe	R,N	V	V		Thievery+10	Speed+15
C1	Admit 8 Pass	No	V				
C2	Speed Boots	No	V	V		Speed+15	C 5-3
C3	Cureall Wand	No	V	V		Poison+15	C 5-5
C4	Moon Rock	No		V			C 7-3
C5	Ruby Ankh	No	V	V		Luck+10	C 7-4
C6	Disruptor	No	V	V		Energy+15	S 5-1
C7	Lich Hand	K,S,R		V			S 5-2
C8	Phaser	No	V	V		Accuracy+5	S 6-1
C9	Freeze Wand	No	V	V		Cold+15	S 6-3
CA	Energizer	No		V			S 6-4
CB	Migic Mirror	No		V			S 7-2
CC	Elven Cloak	A,R	V	V		Armor Class+5	S 3-3
CD	Elven Boots	S	V			Speed+5	
CE	Sage Robe	No	V	V		Intellect+6	Level+10
CF	Euchanted Id	No	V	V		Personality+15	Level+15
D0	Green Ticket	No					
D1	Yellow Ticket	No					
D2	Red Ticket	No					
D3	Black Ticket	No					
D4	Fe Farthing	No	V			Thievery+5	
D5	Castle Key	R,N					
D6	Mark's Key	No					
D7	Dog Whistle	No	V	V		Luck+1	S 4-4
D8	Wed Caster	No	V	V			S 3-5
D9	Monster Tome	No		V			S 2-3
DA	Cupie Doll	No		V			
DB	Water Talon	No		V			C 6-4
DC	Air Talon	No		V			C 5-1
DD	Fire Talon	No		V			C 8-1
DE	Earth Talon	No		V			C 7-1
DF	Element Orb	No		V			C 9-3
E0	Gold Goblet	No					
E1	+7 Loincloth	No	V			Personality+10	
E2	Valor Sword	No	V				
E3	Honor Sword	No					
E4	Noble Sword	No					

No.	Item	Class	Equ	Use	Damage	Resist	Spell
E5	Corak' s Soul	No					
E6	Emerald Ring	No	V			Armor Class+15	
E7	Water Disc	No		V			C 6-5
E8	Air Disc	No		V			C 4-2
E9	Fire Disc	No		V			C 8-2
EA	Earth Disc	No		V			C 6-1
EB	Sappkire Pin	R	V			Luck+15	
EC	Amethyst Box	R	V			Luck+15	
ED	Coral Broach	B	V			Might+15	
EE	Lapis Scarab	B	V			Might+15	
EF	Amber Skull	S	V			Intellect+15	
F0	Quartz Skull	S	V			Intellect+15	
F1	Agate Grail	P	V			Personality+15	
F2	Opal Pendant	P	V			Might+15	
F3	Crystal Vial	N	V			Speed+15	
F4	Ruby Amulet	N	V			Luck+15	
F5	Ivory Cameo	K	V			Might+15	
F6	Ruby Tiara	K	V			Accuracy+15	
F7	Onyx Effigy	C	V			Personality+15	
F8	Pearl Choker	C	V			Personality+15	
F9	Topaz Shard	A	V			Accuracy+15	
FA	Sun Crown	A	V			Intellect+15	
FB	J-26 Fluxer	No					
FC	M-27 Radicon	No					
FD	A-1 Todilor	No					
FE	N-19 Capitor	No					
FF	Useless Item	No					

附表二、人物屬性資料（配合附圖一）

0C～15	姓名
2A	盜行能力（Thievery）
2C	等級（Level）
2D	年紀
30	防護級數（Armor Class）
31	食物
32	身體狀況（Condition）（註一）
34～39	裝備（Equipment）（註二）
3A～3F	裝備可使用次數（Charge）
40～45	裝備的效能
46～4B	背包物品（Backpack items）
4C～51	物品可使用次數（Charge）
52～57	物品的效能
5C	第二項技能（Secondary Skill）（註三）
5D～62	學習到的法術（Spell）（註四）
64～65	法力點數（Spell point）
66～67	最高法力點數（Max Spell Point）
68～69	寶石數目（Gems）
6A～6B	健康點數（Health Point）
6C～6D	健康點數（Health Point）
6E～7E	經驗點數（Experence）
72～75	黃金（Gold）
77～7C	屬性（力量、人格、智慧、速度、準確度、運氣）

7D	等級（levd）
7E	法力等級（Spell Levd）
7F	屬性（耐力）
80	最高健康點數（Max Health Point）

附表三、物品／武器之Resistance（配合附圖二）

第一格 □□ ← 第二格：0～F（即0～15）

0	Might	8	Electric
1	Intellect	9	Cold
2	Personality	A	Energy
3	Speed	B	Sleep
4	Accuracy	C	Poison
5	Luck	D	Acid
6	Magic	E	Thievery
7	Fire	F	Armor Class

註四：Might & Magic II中神術和巫術各有48種，因為一個人只能習得其中之一而不可同時學會巫術和神術，故以6個Bytes來記錄即可，若此6個Bytes均為FF則表示此人已學會所有的神術或巫術。

附表四、法術／神術碼

Spell	Code	Spell	Code
S 1-1 ～ S 1-7	81 ～ 87	C 1-1 ～ C 1-7	B ～ B7
S 2-1 ～ S 2-7	88 ～ 8E	C 2-1 ～ C 2-7	B8 ～ BE
S 3-1 ～ S 3-6	8F ～ 94	C 3-1 ～ C 3-6	BF ～ C4
S 4-1 ～ S 4-6	95 ～ 9A	C 4-1 ～ C 4-6	C5 ～ CA
S 5-1 ～ S 5-5	9B ～ 9F	C 5-1 ～ C 5-5	CB ～ CF
S 6-1 ～ S 6-5	A0 ～ A4	C 6-1 ～ C 6-5	D0 ～ D4
S 7-1 ～ S 7-4	A5 ～ A8	C 7-1 ～ C 7-4	D5 ～ D8
S 8-1 ～ S 8-4	A9 ～ AC	C 8-1 ～ C 8-4	D9 ～ DC
S 9-1 ～ S 9-4	AD ～ B0	C 9-1 ～ C 9-4	DD ～ E0



太空小蜜蜂 關卡密碼表

太空小蜜蜂這次挾著各種異形怪物，來為當年小蜜蜂報一箭之仇，當然各位戰友也進化有許多新式武器，加上布魯德也會趕來並肩作戰，給與對方迎頭痛擊，但是各位將會發現各關卡困難度就如同名稱所形容，使人無法突破，也千萬不要太天真相信第23關名稱「THE END」。因為後面還有24、25兩關，等著各位呢，幸好能夠輸入各關密碼直接到達，現在列出各關密碼供各位戰友參考，令外特別注意輸入密碼時，不要太興奮猛盯著鍵盤打，要注意螢幕是否有此字回應，最祝各位打擊成功！！

☆太空小蜜蜂關卡密碼表☆

關卡	至本關卡密碼（參考代號）	本關卡名稱
1	ELEKTRA	PRACTICE
2	SYZYGY	A DODDLE
3	DRAMBUIE	VERY EASY
4	PLUG	EASY
5	SOPRANO	QUITE EASY
6	MAYONNAISE	AVERAGE
7	FAUCET	SOME EFFORT
8	POTATO	MUCH EFFORT
9	WOOMERA	GREAT EFFORT
10	NARCISSUS	TOTAL EFFORT
11	DEBUTANTE	HARD！
12	FIRKIN	REAL HARD
13	ACOUSTIC	VERY HARD
14	TRIPTYCH	LUDICROUS
15	JABBERWOCKY	ABSURD
16	WHIMSICAL	POSSIBLE？
17	CORNUCOPIA	DO THIS ONE！
18	PUNJABI	OK, NOW THIS
19	TIDDLY POM	STILL HERE？！
20	KEWPIE DOLL	BRILLIANT！
21	SEPULCHRE	IMPOSSIBLE..
22	EUPHEMISM	..OR WAS IT？
23	GRAMMARIAN	THE END.
24	CRAZY CLUB	THE END II
25	J. M. YANG	THAT' S IT.

你自認為智商過人，IQ 180嗎？
讓全力反彈向你的智商挑戰！

全力反彈 跳關法

/無敵抄人



修改檔案：HIGH・BIN

磁區：φφ

位址＄5φ～＄59依序存放各玩者的最高關數，以φφ代表第一關，內容為＄4F則為第八十關。

最高關數修改完後，尚需更改位址＄5A的值。新的資料為＄5A原值減去＄5φ～59新舊值的差。

例如＄5A原來是＄FF，＄5φ原來是第一關。現在要把第一個玩者的最高關數改成第八十關，先在＄5φ塡入＄4F。＄5φ原來是φφ，＄4F－＄φφ＝＄4F，把原來＄5A的＄FF－＄4F＝＄Bφ塡入＄5A即可。

公式如下：

＄5A新值
＝＄5A舊值
－＄5φ到＄59舊值的和
＋＄5φ到＄59新值的和
。

以上公式僅針對修改關數的情況。

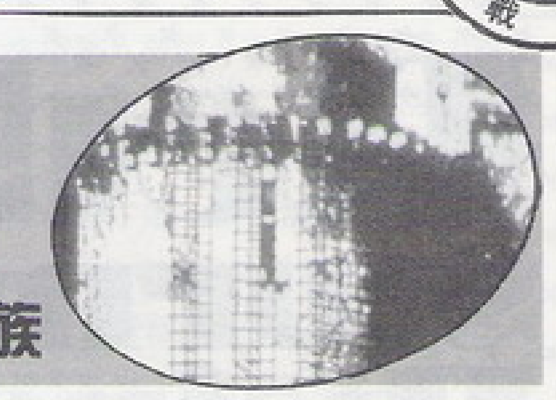
註：＄5A表示位址（offset）5A



聖女貞德

避蟲術

/交大電玩族



歷史上有名的英法百年戰爭

無論是遊戲的畫面，這個 game 的表現均是上乘的，這也是它一直吸引住我的原因。我想，曾經身歷其境的讀者，應該都能體會到這種感受的。

不過，由於其太過注重聲音和畫面等外表的表現，有時反而忽略了內部程式的設計，以致於產生了幾個非常嚴重的 Bug，影響了整套遊戲的完美性。但是，因為這套遊戲的聲音和畫面，實在是前所未有，所以，它仍然是一套相當值得珍藏的 game，有時將其拿出來玩賞一番，還是會讓人有痛快之感。

看到這裏，讀者或許就會有一種躍躍欲試的感覺，急著想要看到聖女貞德的生動畫面和聽到它的美妙音樂，但是，一叫出遊戲，玩沒幾下，便莫名其妙地當掉了，或許讀者會想到「這也許是機種不合，甚至操作不當的結果」，於是再試幾下，仍是在同一個地方當掉，因此，便將其束之高閣，永遠把它當成一個真正的珍藏品來看，真是可惜！

筆者在一次偶然的機會中，發現了破解這個 Bug 的方法，現在願將其公開於各同好之前，讓大家也能欣賞到這個 game 的特色—聲音、畫面。

首先呢，先談這個 Bug 的背景，在遊戲的開始，貞德（Joanof Arc）在 Berry 省分，而遊戲的宗旨，是要貞德先解 Orleanais 省分中的 Orleans 圍城之危，再攻陷 Champagne 省分中 Reims 城，幫助皇太子查理七世登位為國王，然後就平定叛亂及驅逐英軍，達成統一法國的目的。所以，基於於這個宗旨，我們必須先使用 displace 這個指令將貞德的部隊由 Berry 省移到 Orleanais 省，而且當貞德的部隊一到 Orleanais省，便會立刻遭遇到英軍的攻擊，此時，由於是隨機的緣故，因此，有時是英軍武士的挑戰，有時是由 Captain JohnTalbot所率領的英軍攻擊，不管如何，當擊敗他們之後，選擇 Offen sive 指令攻擊奧爾良城（Orleans），等到攻陷後，再揮軍攻擊右上角 Champagn 省的 Reims 城，幫助皇太子查理七世登上王位，可是，當他登上王位之後，若是一擇 Offensive 這個指令，馬上就會當機，假如再次重複執行，也是同樣遭受當機的命運。

而要解決這一個 Bug，就必須要在貞德攻陷 Orleans 城後，執行些徒勞無功的指令（因查理七世尚未登上王位），引英軍來攻擊貞德，或者說，不必執行指令就已經有人攻擊貞德，等一進入戰爭的畫面，立刻執行撤退的指令（即畫面上的▼記號）。如此，便能逃過當機的惡運了！

你有自信改變歷史？

法國花木蘭領軍出擊

查理皇太子登基爲王

—英法百年戰爭

借 GAME 重現



蠻俠神鷹

二、三關修改

/吳維瀚

蠻俠神鷹共有三關，第二關的速度感真是十足，所以各位玩家一定飽受撞擊之苦；第三關也不好過，必須找到四樣寶物才能救出公主，沿途有像香爐狀的東西可補充生命力，但似乎要過關仍嫌太難。所以筆者特找出修改方法，修改後第二關的惡魔石碑就如同幼像一樣，撞不死，而神鷹也多了許多顆心臟。

1. 以 DEBVG 指令修改，修改前先將 SAVAGE• EXE改成 SAVAGE • XXX。
2. 在節位址 1DEA 及 1E4C 可發現下列數值：
   C6 06 9F 00 01 將01 改成 FF即大功告成，以 e 指令修改，W 指令寫入，最後Q鍵跳出後再將附名. EXE 還原。

Red Storm Rising 紅色風暴戰記

克林姆林獵殺行動

/陳宗甫

〔楔子〕

「To：Eric 艇長
立刻到 Holy Loch 海軍基地報到」。

「To：Eric 艇長
From：美國海軍總部
任命 Eric 艇長為 Seawolf 級潛艇艇長」

「報告！」我推開了「艦隊司令室」的門走了進去，S.J Anderson 上將走過來握住我的手：「恭喜你當了 Seawolf 的艦長！你這小子真是好狗運，居然讓你指揮新銳艦！」他把我拉到沙發坐下，接著說：「他們這些俄國佬真混球！你也知道，前一陣子克林姆林宮發生爆炸案，那些 KGB 竟然想嫁禍給西方！又根據我們情報單位的資訊，蘇俄北海艦隊已經南下；而蘇聯最高領導階層可能將要挑起第三次世界大戰！現在，你帶著你的人和船，到北海海底等著『招待』那些南下的北極熊吧!」當我轉身離開時，我問了一句：「為什麼找上我？我是說，海軍人才濟濟，怎麼會找上我這種沒經驗的傢伙呢？」他聳聳肩：「我不知道？」他指著電腦說：「是這寶貝決定的」我看著那臺電腦，上面寫著「ASIA」四個大字……

92／06／27：挪威海海底

「艇長！艇長！」我從睡夢中醒來，搖搖腦袋說：「我睡了多久？」副艇長回答：「大約三小時吧！艇長，有任務。」我接過來一張電傳打字機撕下的電報：

Top Secret.

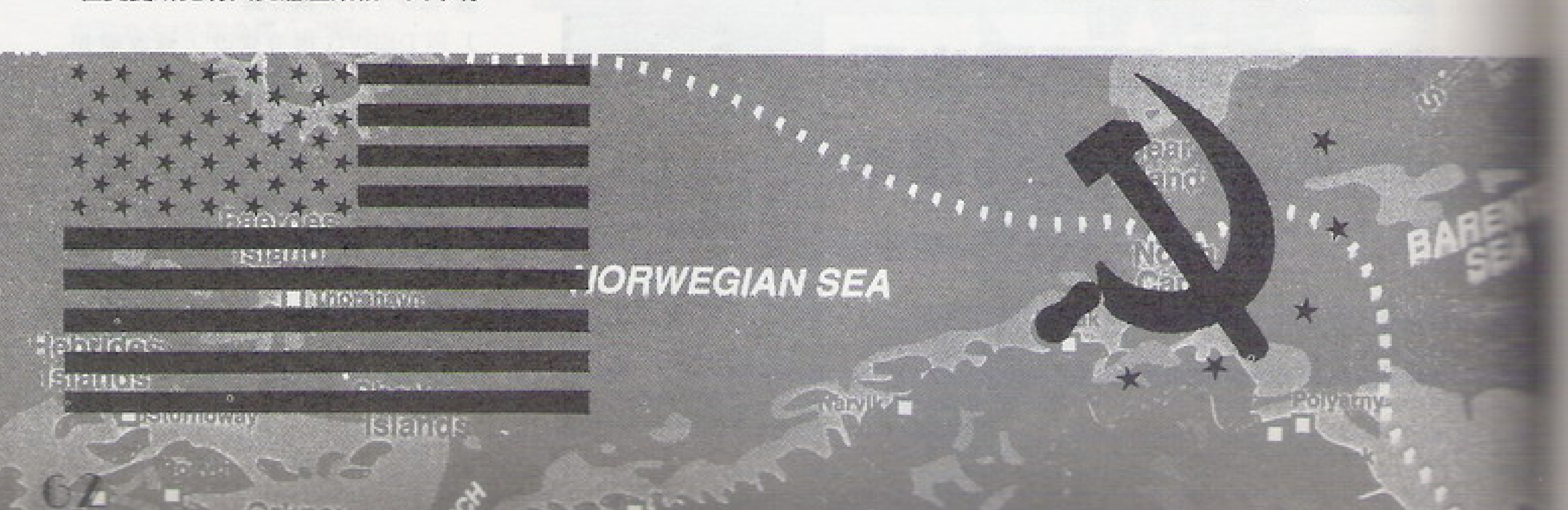
Mission：擊沈蘇俄克林姆林航空母艦。

「根據由人造衛星傳來的照片研判，在莫曼斯克有大批船艦集結，其中有新銳核子航艦克林姆林號，此艦隊極可能前往挪威的諾維克支援，命令 Seawolf 前去攔截，不得有誤。」美國海軍總部發出。

我站起來下了命令：「潛航至800呎，全速前進！轉舵，向45°；目標莫曼斯克。」狩獵季節又開始了；潛艇人員有個簡單的生活座右銘：船的種類有二，一種是潛艇…另一種是目標靶；這一次會獵到什麼呢？

92／06／28：莫曼斯克

艦隊司令A.V亞卡托夫中將站在克林姆林號的艦橋上，望著艦隊由一艘艘毫不起眼的港口拖船拖出港灣。左舷有基洛夫（Kirov）戰鬥飛彈巡洋艦，右舷各有卡拉（Kara）飛彈巡洋艦、克瑞斯塔級二代（Kresta II）飛彈巡洋艦一艘；再加上先前出發的一隊 ASW 反潛部隊；由烏達洛伊（Udaloy）、克里瓦克二代（Krivak II）等艦混合編成，已經去搜索那些躲在海底的美帝走狗。再加上從冰山下面調來的幾艘潛艇護航；他們大概明天就能會合艦隊；差不多北方艦隊



的精銳都在這兒！亞卡托夫不免笑了一笑，管你什麼 Seawolf！你打得進來嗎！這一次一定要給美帝瞧瞧大蘇聯海軍的厲害！

92／06／30：巴倫支海底

放出拖曳式陣列聲納，微速前進。

92／07／01：

遭遇 ASW 反潛部隊。潛至800呎，靜音，讓小卒子過去，不值得在他們身上浪費魚雷！

92／07／02：

經由陣列聲納，聲納兵收到了一些不尋常的訊息，我決定加以跟踪監聽。經過 TMA（目標移動分析器）的過濾分析，可以發現基洛夫級的特殊引擎聲。什麼東西會用基洛夫來護航呢？哈哈！我想我們中獎了！「靜音潛航！以 Power 1 航向艦隊。聲納兵，繼續用陣列聲納找出我們頭上是些什麼東西。XO，填裝 1～4 號魚雷管 MK 48 魚雷，5～8號魚雷管各填裝 2 顆戰斧和魚叉飛彈。全艦進入戰鬥狀態！」

「艦長同志！800呎深有聲納反應，未能判定是什麼物體。」克瑞斯塔艦艦長皺了一下眉頭，心想：「這附近海域也許會有鯨魚出沒…」他考慮了一下，下令：「派一架反潛直昇機過去看看。」

一架 Ka-25「幽靈」反潛直昇機由克瑞斯塔的飛行甲板起飛，來到了訊號附近海面。直昇機盤旋，降低高度，並垂下探測聲納。飛行員喊道：「投下聲納浮標！」一個聲納浮標便投到海面，「嗶嗶」地開始探測。

「艇長！」聲納兵報告「上方有直昇機接近，並有聲納浮標作用中。」我心中暗暗叫了一聲「苦也！」此時副艇長對我說：「大約有 1 艘空母、3 艘護衛艦，附近可能有潛艇護航。這是剛從 TMA 出來的資料。如何？艇長幹是不幹？」聲納兵說：「約三分鐘進入聲納浮標範圍。」我點了點頭：「先發制人！急速上升至55呎！刺針、戰斧、魚叉飛彈準備發射！」

Ka-25 上面的聲納儀器突然發出了強迫的訊息，顯示出來有物體快速上浮！「報告！報告！確認是潛艇，請派支援來！」飛行員望著起伏不定的波光，隱約地可看見海面下深色的龐然巨物。突然，海面上伸出了一根探測管；說時遲那時快，一個發亮的物體由管口射出，直向直昇機飛來！「飛彈！潛艇有防空飛彈！太近了！要被擊落了！」

「轟」地一聲，Ka-25 化為一團火球墜入海面。我放下潛望鏡，說：「我們剛才把在我們頭上亂飛的蒼蠅打了下來！」全艇發出了一陣歡呼聲。「接下來，就是海上的大魚啦！5～8號魚雷管飛彈發射！」

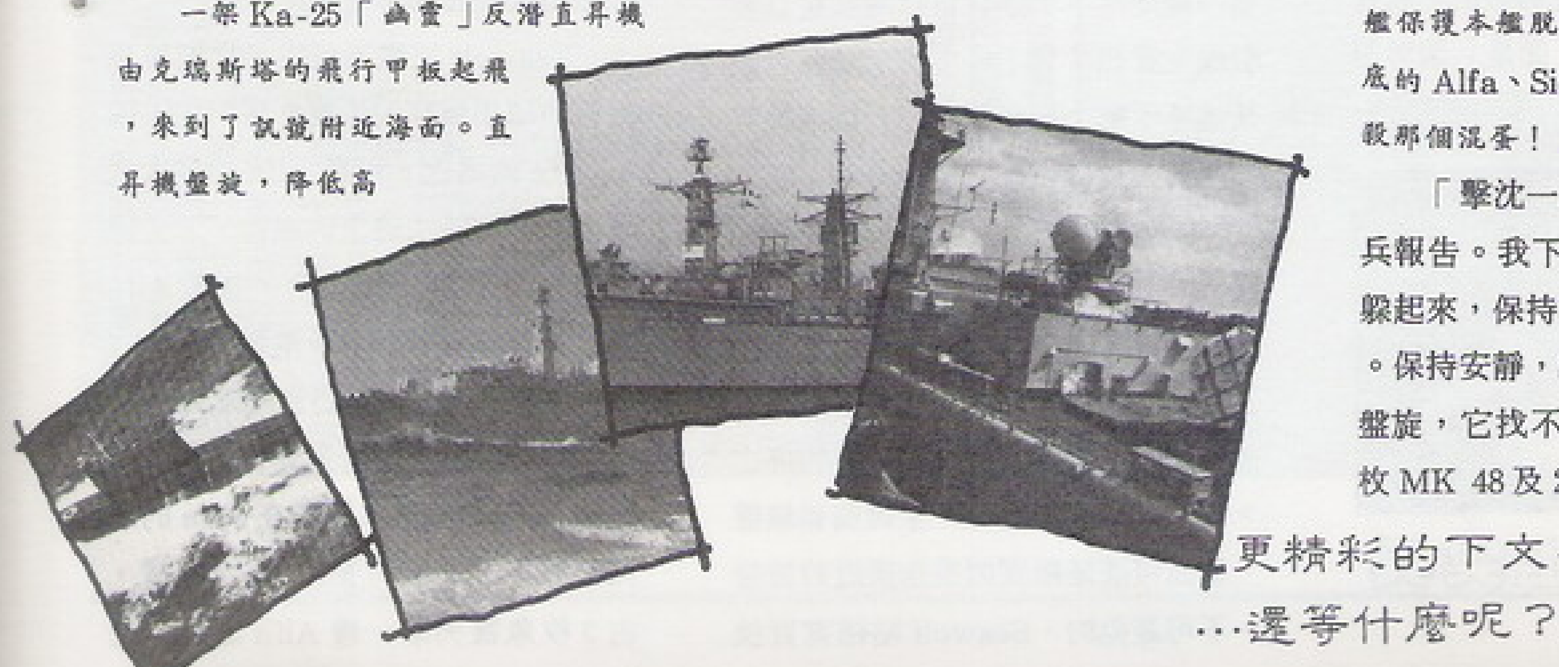
魚雷管打了開來，4 顆飛彈應聲破水而出。隨著到達設定高度，飛彈的翅膀張了開來，加速至音速，緊貼著海面朝著艦隊飛去，活像一羣在海面用鰭滑翔的飛魚！

「飛彈自左舷來襲！各艦防禦！」2 顆魚叉朝著較接近的卡拉級艦和克瑞斯塔級艦鎖定，另外 2 顆戰斧也鎖住了克林姆林艦！卡拉級艦放出了干擾綵和光熱彈誘導 1 枚魚叉墜落在艦尾數百公尺的海面上，但是克瑞斯塔艦就沒那麼幸運了。在它還沒有回過神之前，魚叉已經「刺」中了它的船腹，硬是將它切成兩半！克林姆林艦的防禦快炮打下了 1 枚戰斧，但是另 1 枚戰斧實在太快了，它擊中了吃水線上方 1 m，開了一個 4m^2的大洞，不愧是300公斤重彈頭的威力！

一番震動後，克林姆林號仍然屹立在水面上。亞卡托夫由地板站了起來，環視了一下艦橋；玻璃全部震碎，四處一片狼籍。「報告損害。」

「飛彈擊中居住區，對全艦無極大影響。艦長同志，請下令。」亞卡托夫握緊拳頭說：「好，該我們反擊了。連絡各艦艇：(1)全艦隊發射 SSN-14 反潛飛彈至最後敵人位置。(2)基洛夫艦保護本艦脫離戰場。(3)卡拉艦及海底的 Alfa、Sierra 級兩艘潛艇前去獵殺那個混蛋！」

「擊沈一艘，擊傷一艘。」聲納兵報告。我下令：「好，潛至800呎躲起來，保持在敵人聲納偵測範圍外。保持安靜，SSN-14 就只會在上空盤旋，它找不到我們。XO，填裝 2 枚 MK 48 及 2 枚海矛飛彈，我們來

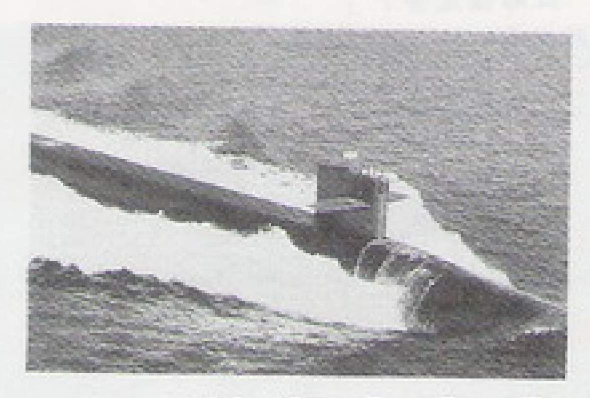


更精彩的下文…
…還等什麼呢？

迎接海底的客人吧！」

當3枚SSN-14反潛飛彈開啟雷達在海面上繞圓圈找尋Seawolf的蹤跡時，Seawolf正躺在巴倫支海海底的沙灘，全神貫注地監聽飛彈的動向。此時隔著水溫層，Alfa和Sierra也偷偷地向Seawolf的方向射了2顆音響誘導魚雷。魚雷的螺旋槳轉動聲被SSN-14吵雜的引擎聲所掩蓋，兩枚死神正悄悄接近毫無發覺的Seawolf…

當3枚SSN-14相繼因動力喪失墜入海面後，聲納兵才發覺後方來了2顆魚雷！「釋放誘導物，加速右轉90°！」一枚錄有Seawolf引擎聲紋的誘導物由魚雷管中滑出，以20節的速度保持原航向前進，而Seawolf急速脫離魚雷前方90°的偵測範圍。誘導物成功的誤導了2枚魚雷！其中一枚因引導線脫離而失去控制；另一枚卻轉過頭緊緊咬住了Seawolf的尾部！「全速，準備『圓形迴避』！」當魚雷約在Seawolf後1000呎處時，Seawolf以36的高速急轉彎而造成了真空旋渦，而Seawolf轉了45°角就穩定艇身，保持方向。魚雷被真空旋渦吸引，但是通過後立即轉向追踪Seawolf；而Seawolf等到相距一定距離時，再來一次急轉彎，再造一個真空旋渦，直到魚雷力竭而止。這有如鬥牛士一般的技巧，便是「圓形迴避」！

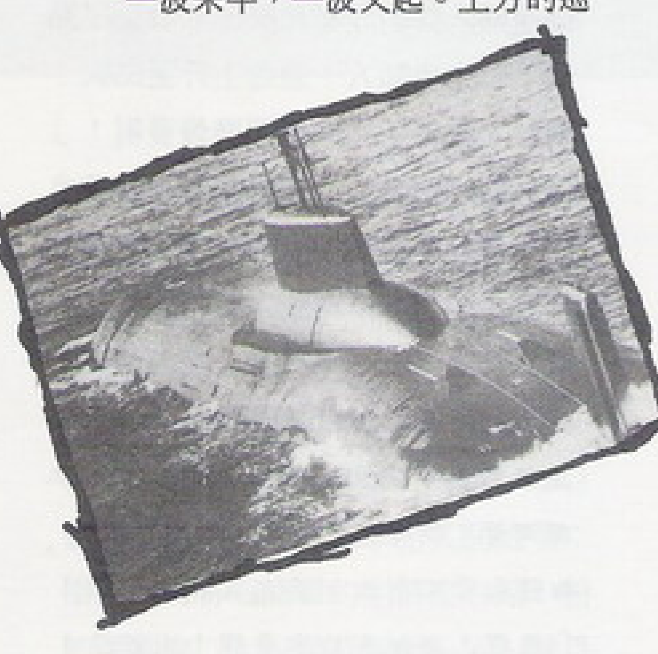


壯盛的海上尖兵

Seawolf在水底下和魚雷鬥牛時，卡拉級巡洋艦已乘機來到Seawolf的上方。經由聲納將Seawolf的位置掌握的一清二楚。並非Seawolf的性能不好，實在是它瘋狂的翻滾聲音太大了。RBU-6000刺猬炮已經調整好了角度、方位，即將發射。

Seawolf靠著一個噪音產生器吸引著魚雷時，順勢往魚雷的反方向切了進去。魚雷從潛艇旁邊數百公尺處經過而不自知，導向鎖定住噪音產生器，等到通過了噪音產生器後，前方90°內居然沒有任何目標！因此魚雷只有無目的地往前方前進，Seawolf因而逃過一劫。

一波未平，一波又起。上方的巡洋艦丟下了數以百計的刺猬炮，如下雨一般地落下，接近目標時就會自動引爆。我想：「不好！吃上幾彈可能是逃不了吧！」便下令：「加速脫離；全體人員準備接受震盪。」



機關室關掉核子動力，以防爆時發生輻射外洩；聲納兵取下了耳機，緊緊握在手中；每名官兵也都握住了可以固定自己位置的地方，以免震盪時被拋上拋下，造成不必要的傷亡。每個人都屏氣凝神，全艇鴉雀無聲，反而可清楚聽到刺猬炮接近的聲音。不可避免的，Seawolf結結實實挨了兩彈，造成了陣列聲納的損壞。「可惡！你切我筋，我要斷你骨！發射2枚MK 48魚雷。發射後立刻「致活」，各自往上左、右尋找敵艦！」

其餘的刺猬炮產生的爆炸，使得巴倫支海底的沙灘激起了滿天黃沙，不但降低了聲納搜索能力，也給了2枚螺旋上昇的MK 48魚雷絕佳的偷襲機會。「萬歲！幹掉美帝的走狗了！」一陣歡呼聲在卡拉級的艦橋響起，同時聲納也沒有偵測到在刺猬炮的強大火力之中，還有任何會移動的物體存在！不幸的，他們直到2枚如鯊魚一般的魚雷命中船底前，才發現自己錯了…。

「魚雷命中！確認敵艦開始沈沒。」好！現在是我們反攻的時刻了。「艇長！潛艇由9點鐘方向接近！」「9點鐘方向，3～5號魚雷管發射！」

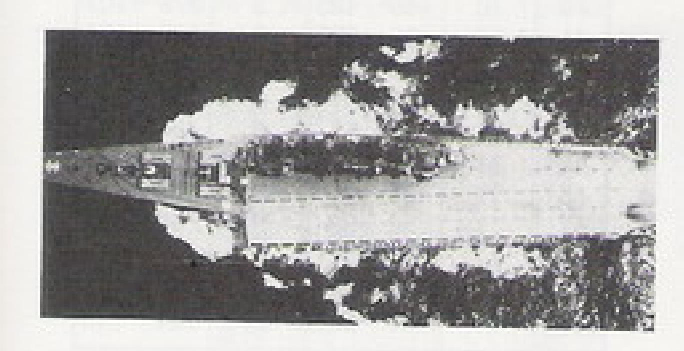
3枚魚雷如同脫韁野馬衝向蘇俄潛艇。Sierra潛艇因閃避不及，被兩枚魚雷從正面打個正著，艦橋被撕裂開來，800呎深的水壓無情地灌入船艙內，連絲毫的逃生機會都沒有，就已經沈到幽暗的深海海底了。另一艘Alfa級潛艇加到極速45，並放出噪音產生器誤導追來的魚雷，在無意間，Alfa潛艇竟然衝過了Seawolf，把螺旋槳放在Seawolf的魚雷管前！

Seawolf見機不可失，立刻將魚雷管中碩果僅存的1枚魚雷射出，咬上Alfa的尾巴。可是Alfa速度太快了，魚雷有無法趕上的趨勢。「上浮至300呎，打開主動聲納，掌握Alfa的行踪，準備發射海矛飛彈！」

兩枚海矛飛彈以超音速抵達Alfa上空開始盤旋，藉著主動聲納幫助指出了Alfa的位置。接著在Alfa的航向前放下了小型的MK 50型魚雷，由3枚魚雷夾擊一艘Alfa潛艇，任

你有三頭六臂、七十二變化也逃不出這天羅地網的包圍！「轟」一聲爆炸，連蘇俄最快速、最堅固用鈦金屬打造的 Alfa 潛艇也成了巴倫支海底的魚礁了。

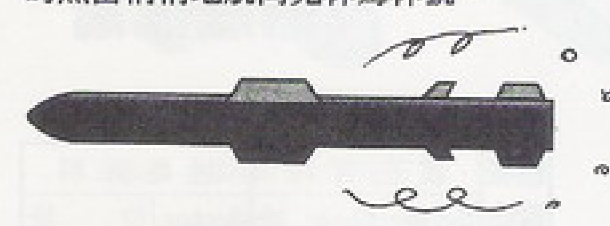
接連而來的電訊，代表艦隊一艘一艘地被擊沈，而可以確定的，敵方的潛艇一定還在後方苦苦追趕。前去獵殺它的三艘船隻，反而被它獵殺了！這個船長實在厲害！現在保衛克林姆林號的只剩一艘基洛夫級巡洋艦。媽的！帶出來一個6艘船艦的艦隊，一下子就被幹掉了4艘，新型的克林姆林號也受了傷，回去後準備接受軍法審判，去西伯利亞勞改吧！如果能活著回去的話。亞卡托夫又想到：就算回去要接受審判的命運，蘇聯第一艘核能航空母艦也不能敗在我手裏！隨後他打了電訊給基洛夫的艦長：「為了蘇聯海軍的光榮，同志！盡全力阻擋敵方潛艇及往克林姆林號的所有飛彈、魚雷！讓克林姆林號安全駛回莫斯科。」



「小子們！現在俄國佬只剩下了2條大魚在水上等我們，我們可不能讓他失望！我們要趕盡殺絕，一艘都不要留下！填裝4枚魚叉和2枚 MK 48，我們有些禮物要回敬北極熊！」

基洛夫的艦長接到電訊後，苦笑了一下，說：「我看咱們要被犧牲了，不是嗎？船速減慢，擋在敵人與克林姆林號之間。通知防禦快炮塔，一定要打下所有的飛彈；否則準備回家吃老米飯吧！」

4枚魚叉壯觀地從海面一齊竄出，打開雷達撲向俄國艦隊。在同一時間，幾乎沒有人注意到2枚沒有致活的魚雷悄悄地航向克林姆林號。



「雷達發現4枚飛彈接近！」「各炮臺各自瞄準目標！」一聲「發射」令下，火柱齊發，頓時形成了一片火網，煞是壯觀。其中一枚魚叉被快炮打成碎片，另一枚在千鈞一髮時被電子干擾障幕誤導掉入海中；而剩下的2枚魚叉幾乎是同時等距接近，防禦快炮的電腦一時排不出迎擊順序；2枚魚叉就擊中了基洛夫的炮塔臺及飛彈發射架，引發了一連串的連鎖反應！基洛夫甲板上發生了大火及裊裊黑煙。

當艦上的士兵正忙著救火時，有人看到不遠處出現了兩柱水泡。「糟了！是魚雷！」基洛夫的艦長下令：「別管火災了！距離如接近，只有用船身來擋住魚雷了！船首轉向擋住它！」

基洛夫正要捨身擋住魚雷，就在間不容髮的時刻，2枚魚雷由船底下穿了過去，直取克林姆林號！基洛夫的艦長只能眼巴巴地看著2柱水泡擊中船腹，開了2個無可救藥的致命傷。克林姆林的船首已經傾斜，而即將翻覆了；亞卡托夫不得不宣布「棄船！」

就在克林姆林號開始下沈後幾分鐘，基洛夫艦也支撐不下去了。救生艇一個接著一個丟在海面上，上面擠滿了劫後餘生的俄國官兵。就在其中的一個救生艇中，亞卡托夫望著深黑色的海底，口中含混不清地講著：「魔艦…魔艦…」。

我從潛望鏡看了出去，海面真是慘不忍睹：不是浮油，就是碎片；還有無數在海上飄浮的俄國水兵。遠方有一截突出來的船首，我猜想那就是蘇聯海軍引以為傲的克林姆林號。「兄弟們！」我放下了潛望鏡，說：「我很榮幸的告訴你們，咱們任務成功了！」四處傳出一片歡呼聲。「通訊官，發出信號給海軍總部，報告我們的戰果。我們要回家了！」我想了想接著說：「至於那些在巴倫支海面的『海上難民』們，我們不用管他了，因為巴倫支海就像蘇俄門前的池塘，北極熊會派人把他們撿回去的——然後直達西伯利亞！」

92／07／03

From：美國海軍總部

確認：擊沈6艘蘇俄軍艦，包括一艘克林姆林航空母艦。任務完成。

由於你們在巴倫支海的奮戰，扼阻了北海艦隊的南侵，因此給了 NATO 反攻的機會，同時美軍艦隊也獲得極大的優勢。為了表揚你的英勇事蹟，

英雄班師　奏凱歌



頒勳褒獎　蓋山河

經過海軍總部的考慮，我們決定授與你「SS-銀星勳章」！

現在回到 Holy Loch 基地休息



補充一番，那裏將會有一個盛大的慶功儀式歡迎你們這些英雄們！通訊 Over。



再談信長之野望

資料檔剖析

/電腦忍者

拙著「信長之野望剖析」自創刊號上刊載之後，至今匆匆已有數月餘。此間戎馬倥傯、蹂躪日本不亦樂乎之人，想必不在少數。故吾人初衷理當落實才是，其實不然。或謂17封地時，千秋大業雖垂手可得，然50封地時則霸業難成，蓋以一地之富難圖大事；或謂 Owari 封地地勢偏僻、版圖狹小以致王霸雄圖、灰飛煙滅（此君十分鐵齒且不知曉少康中興與光武軼事）；竟有謂 Oda 領主其貌不揚而另選其他帥哥者！近日吾人清夜細自琢磨推敲，越發感慨諸好友所言不虛。是故立下宏願，必讓所有資料之藏處無所遁形。嗚乎！皇天在上、后土在下、諸天神佛、鼎力襄贊，果不數日，風雲變色兮，奇書出土。吾人焚香膜拜之苦，終獲慰藉。此乃諸玩家之鴻福及神明庇佑所致。幸甚！

此天書寥寥數頁，盡是微言義理、佶屈聱牙。吾人遍邀諸道友共享盛事，冀望一窺此書堂奧。惟解出其中部分語辭時，便有道友駕返瑤池……。不，是知趣而退。故僅將此領略部分獻出。諸位玩家理該體念吾輩之苦心孤詣、莫再捎書索討，須知吾輩非天縱天師也。

茲將所解出部分，分成17封地與50封地兩方面，圖解如下，以告吾友英靈……。不，碩果共享！

㈠17封地——

封地	領主資料		封地資料	
編號	Sector	位　址	Sector	位　址
1	10	176—183	7	386—411
2	10	184—191	7	412—437
3	10	192—199	7	438—463
4	10	200—207	7	464—489
5	10	208—215	7—8	490—03
6	10	216—223	8	04—29
7	10	224—231	8	30—55
8	10	232—239	8	56—81
9	10	240—247	8	82—107
10	10	248—255	8	108—133
11	10	256—263	8	134—159
12	10	264—271	8	160—185
13	10	272—279	8	186—211
14	10	280—287	8	212—237
15	10	288—295	8	238—263
16	10	296—303	8	264—289
17	10	304—311	8	290—315

附註：
1. 位址數字以10進位表示之。
2. 領主資料佔8位元組，前6位元組依序代表年齡、健康狀況、野心、運氣、魅力和IQ。
3. 封地資料佔26位元組，共13項。前12項依序代表黃金數量、貸款額、城鎮價值、米糧存量、生產力、防洪能力、農民忠誠度、農民財富、軍隊數量、軍隊忠誠度、軍隊訓練程度、軍隊武裝狀況。
4. 修改數字與方法請參閱拙著「信長之野望剖析」。



㈡50封地——

封地	領主資料		封地資料	
編號	Sector	位　址	Sector	位　址
1	10	176—183	7	386—411
2	10	184—191	7	412—437
3	10	192—199	7	438—463
4	10	200—207	7	464—489
5	10	208—215	7—8	490—03
6	10	216—223	8	04—29
7	10	224—231	8	30—55
8	10	232—239	8	56—81
9	10	240—247	8	82—107
10	10	248—255	8	108—133
11	10	256—263	8	134—159
12	10	264—271	8	160—185
13	10	272—279	8	186—211
14	10	280—287	8	212—231
15	10	288—295	8	238—263
16	10	296—303	8	264—289
17	10	304—311	8	290—315
18	10	312—319	8	316—341
19	10	320—327	8	342—367
20	10	328—335	8	368—393
21	10	336—343	8	394—419
22	10	344—351	8	420—445
23	10	352—359	8	446—471
24	10	360—367	8	472—497
25	10	368—375	8—9	498—11
26	10	376—383	9	12—37
27	10	384—391	9	38—63
28	10	392—399	9	64—89
29	10	400—407	9	90—115
30	10	408—415	9	116—141
31	10	416—423	9	142—167
32	10	424—431	9	168—193
33	10	432—439	9	194—219
34	10	440—447	9	220—245
35	10	448—455	9	246—271
36	10	456—463	9	272—297
37	10	464—471	9	298—323
38	10	472—479	9	324—349
39	10	480—487	9	350—375
40	10	488—495	9	376—401
41	10	496—503	9	402—427
42	10	504—601	9	428—453
43	11	00—07	9	454—479
44	11	08—15	9	480—505
45	11	16—23	9—10	506—19
46	11	24—31	10	20—45
47	11	32—39	10	46—71
48	11	40—47	10	72—97
49	11	48—55	10	98—123
50	11	56—63	10	124—149

信長之野望

更正

/游淋淇

更正：當你用20號指令準備儲存時，1是指存入S1・DAT，選2是指存入S2・DAT，因此非17郡和21郡之部分。

傳說中，忍者能日行千里風裡來，風裡去，一哩外掉根針，他都可以聽得見

他就是現代現實生活中僅存的少數「超人」



跳躍障礙方法

/趙君豪

看了第3期陳溫誠先生的文章，我又把塵封已久的 最後的忍者 拿出來玩，但是，想必玩過這個遊戲的玩家一定會知道，要能活著到達第四關，那實在是非超人不能（沒有修改資料的情況下），因為途中的障礙，如河、沼澤、火龍等，常常讓玩家「損失慘重」，因此，我把「血淚」換來的經驗公佈，希望對各位玩家有所幫助，也希望各位能再玩一次這個遊戲，因為它實在太棒了！（不論各方面）

以下就是各關的障礙跳越法：

㈠第一關：本關有河、沼澤和火龍。

1.河：畫面一出現，就按下 9 鍵往右上跑，到達岸邊時，連續按三次 Shift ＋ 9 鍵便可跳過。

2.沼澤：跑到上方路面靠近路邊的石頭時，連按三次 Shift ＋ 8 鍵便可跳過。

3.火龍：只要向下方走出路面便可通過火龍。

㈡第二關：本關有山崖、河、沼澤和火龍。

1.山崖：到達山溝時便須跳過。當畫面一出現，按下 3 鍵向右下跑，到達邊緣時，馬上連按四次 Shift ＋ 6 鍵便可。

2.河：本關的河須來回跳兩次。

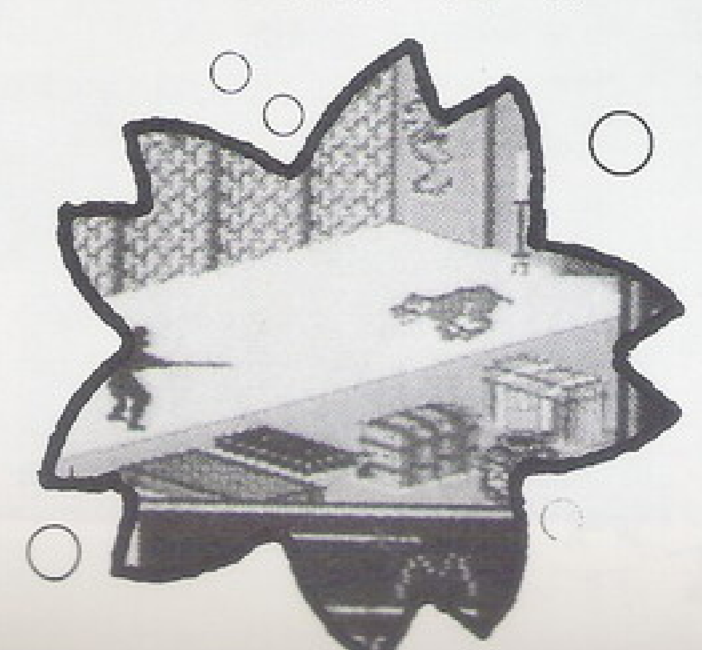
⑴去：先跑到路面最下方，到達岸邊時，連續按兩次 Shift ＋ 9 鍵，再按一次 Shift ＋ 8 鍵即可。

⑵回：畫面一出現便按 1 鍵，到岸邊時，連按三次 Shift ＋ 2 鍵便能跳過。

3.沼澤先跑到上邊路面，再沿著其下方邊緣跑，到達沼澤邊時，按一次 Shift ＋ 9，三次 Shift ＋ 6，再按一次 Shift ＋ 8 即可。

※本關亦有木杖，須跑入竹林拿。

4.火龍：畫面一出現，按 6 鍵跑過第一頭火龍（不會噴火），按 9 鍵跑至第二火龍的口，嘿嘿，然後直接跑過去就行了，不過，等下一個畫面出現，人物會死亡，但畢竟已過關了。



㈢第三關：本關有河和一條「小水溝」（筆者這樣稱呼）

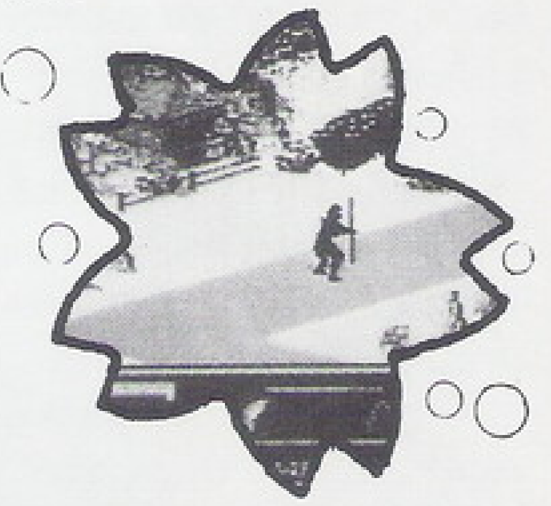
1.河：本關的河須來回兩次。

⑴去：先跑至路面下方，到達岸邊時，按下 Shift ＋ 3 鍵，再連按三次 Shift ＋ 6（第三次到達石頭時，可向前走一步），再按一次 Shift ＋ 8 鍵。

⑵回：跑到路面上方，到岸邊時按 Shift ＋ 2 鍵，按 Shift ＋ 1 鍵、Shift ＋ 4 鍵、Shift ＋ 1 鍵、Shift ＋ 2 鍵即可。

2.小水溝：跑至路面下方，按 Shift ＋ 6 鍵即可。

好了，就到這裡了（只有前三關有障礙），其餘就看各位的了。但第四關的骷髏兵，除了用陳溫誠先生的方法外，也可用「打帶跑」戰術（即打到敵人便馬上退回另一個畫面），武器最好用雙截棍（不論對什麼敵人皆可，因為筆者發現，劍實在不好用），這樣便可輕易打敗骷髏兵。另外，在第三關拿花時，一定要戴手套，否則就……。



※片頭畫面有作者介紹，如果不想看，可在選擇顯示卡後，按 Ctrl ＋ S 鍵跳過（按2～4次）。

※一定要瞭解各條路相接情形（可參考軟體世界追蹤報導第4期溫松淋先生所繪製的地圖），盡量找出到過關處最短的路，以避免不必要的戰鬥。



七嘴八舌



魔鬼剋星 /施崇偉

看過電影魔鬼剋星II的人，相信看到軟體世界推出魔鬼剋星II珍藏版時的反應一定和我一樣毫不猶豫掏出錢買下來，像瘋子一樣一路飛奔回家，打開電腦電源。

魔鬼剋星II的確沒讓我失望，很完整的將電影中一些重要場景搬進遊戲內，尤其它的語音處理讓我差點感動落淚，在沒有**魔奇音效卡**的情形下，還能將維果大魔王的聲音清晰地一字字講出來！還有抓鬼小組獲勝時歡呼聲、助理珍妮小姐接電話時三八的聲音，都與電影音效一模一樣。我曾經發瘋似把維果大魔王那篇「演講稿」聽好幾遍，只差沒錄音下來。

魔鬼剋星II每一場景都絕對精彩：從抓鬼、撈黏液、瘋人院之戰到最後對自由女神喊：「Let's go!Mama!」穿越混亂的紐約街道，迎戰美術館中的維果大魔王……。

但是…但是，該遊戲最致命最令人吐血的小毛病就是一拜託饒了我吧！別老是換磁片，真是令人頭疼！抓個鬼要換三張磁片，加上讀資料的時間，噢…噢…快抓狂了。

魔鬼剋星 /莊英隆

電影魔鬼剋星相信大多數的人都曾看過，其中怪異的想像力有時真令人覺得不可思議。電腦遊戲魔鬼剋星II保留了第二集電影中的重要情節，所以看了電影再來玩這個遊戲真令人有親切感，閉著眼睛都能玩完它！

這個遊戲支援了**魔音卡**，在玩的過程真是一種享受。尤其還可聽到維果或女秘書逼真的說話聲，第一次聽到還真嚇了一跳。此外，多首好聽的配曲也是它的一大特色。

這個遊戲仍有幾個「可怕」的地方：

(1)沒有提供遊戲進度的存取，以致每一次都得殺完六個鬼，而且又不能有差錯，對於像我這樣功力不高的人來說，相當吃力。

(2)一開始的二個鬼要捉進捕鬼器似乎是高手級的挑戰。

「精美」與「逼真」是它最大的號召力，同時也替愛好這部電影的人，保留了一份相當美好的回憶。

魔鬼剋星 /吳維瀚

玩魔鬼剋星II若配合**魔奇音效卡**，就彷彿此電影正在你家上演一樣，非常動人悅耳，專買支援魔音卡遊戲的玩家一定不會失望。畫面很大也很清晰，開頭介紹時你還會看到史萊姆這個小鬼向你扮鬼臉呢！

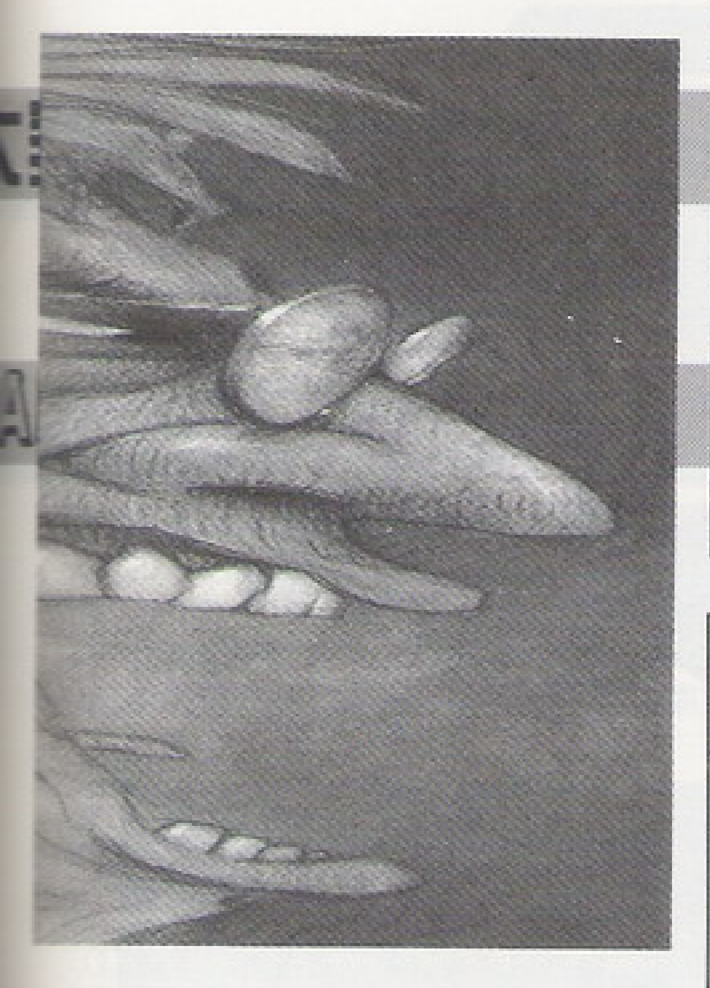
由於魔鬼剋星使用的是曲折的雷射，使得本遊戲的可玩性提高，而且還可以駕駛自由女神，享受鳥瞰城市的滋味（好像駕駛無敵鐵金剛一樣）。瞄準器也非常的靈活，比烏滋衝鋒槍的效果要好。

本遊戲的缺點就是要常常換片，每換一個場景差不多要抽換2片到3片來讀取資料。

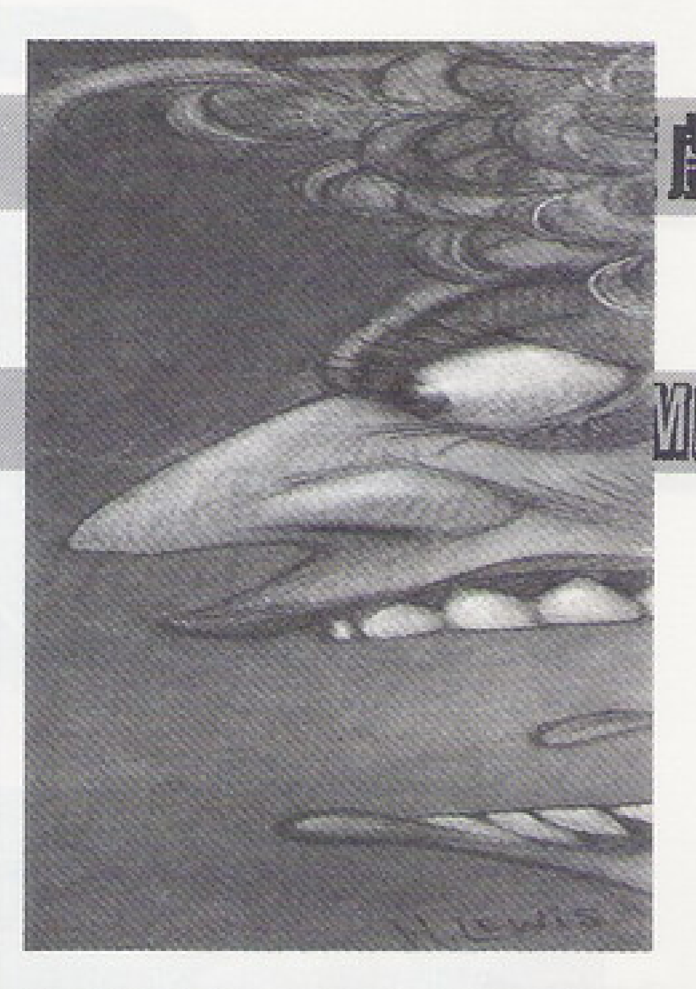
筆者剛開始玩時，未詳細閱讀說明書，每次都以為要先選擇人物去捉鬼，結果都淪落到瘋人院。此時尚未有隊友進入醫院，跑去拯救，自己反被當成精神病患了。

魔鬼剋星II的鬼其實都非常可愛，希望有一天能出個殭屍的遊戲並支援**魔奇音效卡**，而且音效能像警察故事II下水道的恐怖音樂一樣，到時候各個發燒友可能都要「疑神疑鬼」了。









立體俄羅斯方塊 /郭志鴻

立體俄羅斯方塊實在是一個近乎完美的智育遊戲，玩起來真的會讓我廢寢忘食，甚至在作夢時也是夢到方塊如何組合、分數破了最高記錄等這一類的事，由此可見這個遊戲是多麼的迷人。

這個遊戲非常容易上手，但是想要玩得很好卻也不簡單。就筆者而言，基礎級可以玩到五萬多接近六萬，但進階級卻只能玩到兩萬多，而高難級則至今仍未突破五位數，可見其難度之高。尤其是在高難級裡面的複雜型方塊更是使人眼花撩亂，不絞盡腦汁還真找不出一塊地方以供方塊大爺容身。

通常這個遊戲的音效並不需要關，因為它的音效非但不吵人，還會使人愈玩愈興奮，這算是一個較為特殊的優點。在剛接觸這一個遊戲時，會對方塊的旋轉感到困擾，尤其剛從平面的俄羅斯方塊移師過來更覺如此，不過只要玩個兩、三次也就習慣了。

遊戲中的練習模式是設計者的一番好意，可惜似乎用不到，而且分數再高也不列入記錄，這是遺憾之處。

立體俄羅斯方塊 /張嵐

這真是一個可怕的遊戲！筆者買到它的第一天感覺就是如此，因為你只要一玩上手（約20分鐘即可），便會沈迷其中，對周遭事物毫無感覺，無怪乎一出品就登上暢銷排行榜冠軍寶座。

本遊戲不但將平面方塊轉移成立體方塊，還可隨心所欲調整方井大小、方塊組合（分平面、基本、複雜型三種）、旋轉速度，給玩家更為寬廣的選擇空間。畫面非常清晰，在單色螢幕上仍然層次分明。控制鍵非常容易操作，還依方塊排列方式及速度還有不同的計分法。

本遊戲缺點很少，筆者認為只有下列幾點：

(1)沒有顯示出下一個方塊的功能。

(2)等級 8 以後的速度太快，全台灣恐怕找不到幾個能過關的高手。

筆者建議：

(1)先從平面型方塊玩起，再玩複雜型。

(2)善用兩組控制鍵，可省去不少時間。

(3)儘量了解每一個方塊的形狀，方塊出現時就知道要擺那裡。

(4)方塊放的位置以角落及能占最多格的最低層為原則。

沒玩過的朋友們，口水是否已沾溼了雜誌？趕快去「搶」一個回來，不然你會終身後悔。

俄羅斯方塊 /懼考症

俄羅斯方塊風靡全世界，呼聲不斷，但內容稍嫌單調。而今；以立體三度空間來表現的立體俄羅斯方塊，幾乎剔除了所有的缺點，堪稱遊戲精品之作。

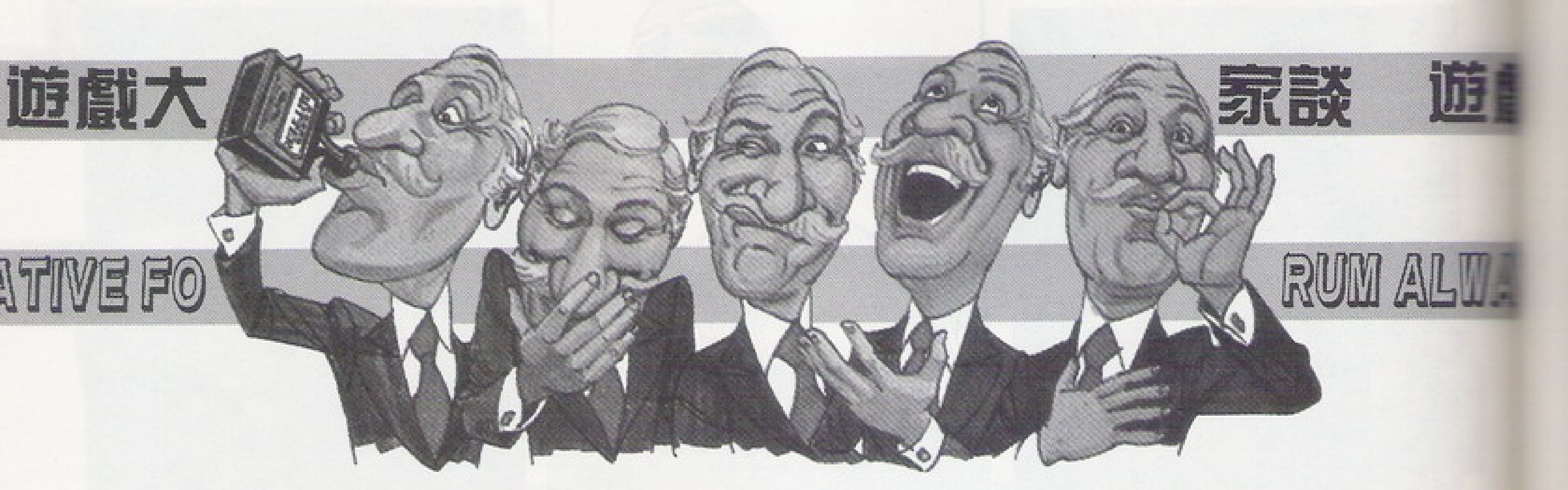
初接觸此遊戲，便深深為之所吸引；雖然我數學上的空間系學得很差，但才玩二次便可達到二萬五千分。想起過去玩俄羅斯方塊，一萬分猶如天方夜譚，更別說四、五萬分，自信心不覺大增。

這個遊戲看似複雜，實地操作才覺得並沒想像中難；而且還可自由設定方井分割精細程度及選擇方塊組合的複雜程度，所以很容易上手。此外，就算玩熟了也不至於感到無聊，的確是個老少咸宜的遊戲。如果你缺乏空間感，又苦於無法解決，這不啻是個好機會。

此遊戲近乎完美，唯一美中不足的是在用單色螢幕時層次容易混淆，若不小心就容易放錯，但不能因此而抹煞了它的優點。

有看頭





魔鬼剋星 /張嵐

這是個很創意的遊戲，不但將電影的情節重現在你的眼前，而且畫面非常生動，還支援魔奇音效卡。筆者第一次玩時，嚇了一跳，因為不論畫面和音效，都和電影沒什麼兩樣！

抓鬼時，不但要靈活地操作，還必須靠點智慧，才能順利的賺到55000元。別以為抓鬼簡單，其實困難重重：不但要不斷地瞄準，還必須注意冷不防從旁跑出的子彈；不能打到鬼背後的東西，還得隨時注意溫度一實在射不得啊！

這遊戲並不難，只要多試幾遍，一定能將紐約從雄系手中救回。筆者建議最好用滑鼠操縱較容易成功。

當然，這個遊戲也有缺點一像遊戲的場景不斷重覆，容易使人厭煩。

無敵飛狼 /羅崇佑

無敵飛狼它是讓筆者第一個著迷，也是最後一個著迷的模擬遊戲。除夕那天買了這個遊戲後，就足足讓我瘋迷了一年之久。

在我看過的模擬遊戲中，它的敵人智商大概是最高的。敵人能潛行、突擊、埋伏。最令筆者難忘的就是在阿拉伯和敵人的坦克部隊大火拼時，有一個任務是要攻擊敵人的HQ（指揮部），但是要穿越一個河谷（非常狹長）。筆者一起飛，四周鴉雀無聲，但飛到河谷中央時，只聽炮火一響，雷達幕上出現七、八顆飛彈，直向筆者衝來。一看戰略地圖，天呀！出現五十幾部坦克佈滿整個河谷，最後只有……唉！

可見這一個遊戲，除了戰鬥之外，更需戰略頭腦，而不像F—19打敵機像是打鳥一樣。有時繞遠路偷襲敵人會更安全一些。你就是自己的戰略指揮官，別忘了！

說起空中戰鬥，那更是刺激，你要跟雌鹿式直昇機對決。可別小看它，它的機動性可不是蓋的，你的AH—64實在太重了，要跟上它可難了。這個遊戲3D畫面做得很棒，尤其是爆炸的時候，看了暢快十足。而激烈的戰鬥會使你喘不過氣來。

在操作上有一個缺點，就是AH—64在急轉彎時可能會摔機。但是無論在各方面而言這都是值得一試的好遊戲。

無敵飛狼 /C.K.L

無敵飛狼是筆者第一個接觸的模擬飛行遊戲，一開始玩就深深地被吸引，從此陷入模擬飛行的陷阱無法自拔。

無敵飛狼最吸引人的地方是它流暢的畫面，完備的任務，令人如同置身在真正的AH—64A上。而低空飛行時機身的搖晃，發射飛彈時的振動，機頭的揚起，令坐在螢幕前的我不由自主地也搖晃起來。在急轉彎躲避飛彈時，更差一點從椅子上跌下來。當你的尾旋翼被打壞時，更能感到它搖晃得好真實。

不過無敵飛狼有一個最大的缺點一仰角受到限制，無法像飛狼一樣做360°的大翻滾。此為一大憾事。

無論如何，無敵飛狼雖是數年前的老遊戲，但至今仍算是首屈一指的遊戲，值得一玩再玩。

徵稿



請各位玩家針對下列遊戲發抒己見，務必兼談優點與待改進處：

來稿一律用600字稿紙橫寫，字數500～900字。錄取者將可獲得貴族版遊戲（一片裝）一套。勿失良機！

一月二十五日截稿者——
①聖戰奇兵・動作版
②殺人執照
③瘋狂大樓
④毀滅戰士

二月二十五日截稿者——
①水管狂想曲
②紅色風暴

歡迎你不吝賜教

編輯部通告

凡您對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
★百戰天龍：(1)修改程式或剖析資料檔。(2)攻略小技巧
★ＰＣ地帶：對ＰＣ上面軟、硬體探討及各種資訊專題。
★電玩短路：與PC GAME相關之趣味漫畫。
★冒險補習班：玩RPG心得
★紙上談兵：各場戰役的檢討
★仙樂飄飄處處聞：有關魔奇音效卡及電腦音樂各種心得
★遊戲大家談：針對指定遊戲發表意見。
★華山論GAME：與RPG有關的笑話或笑畫。
★國外報導：編輯外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
★國內報導：對國內PC GAME或應用方面有心得人士之報導。
★各專欄之更正或補充　★其　他：由你來想。

投稿請注意

1. 請用 600 格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表列印。格式如附圖。
2. 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
3. 文章經發表後，版權歸本刊所有。
4. 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。
5. 有任何撰寫計劃可來信詢問，是否有人同時進行。
6. 投程式稿請附磁片。
7. 稿費每千字300元起，圖表另計。
8. 截稿日期：每月25日。
9. 爲免郵寄失誤，請自行影印留底

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期)＄240.－
②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上
③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌　帳號：40423740
　戶名：謝明奇
註：本劃撥帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌，謝謝！！

郵購過期雜誌須知：

①請先來信詢問是否有存書　②務必以郵票代替現金
※試刊號、創刊號、第二期與第四期之軟體世界雜誌已無存書。

磁片維修須知：

(1)洽經銷商填妥故障卡後更換，省錢省時省事。
(2)寄回維修
　①必須付維修費每張磁片10元，及回郵30元。
　②務必以郵票代替現金。
　③自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲

本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各地經銷商。

詢問問題

詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。

訂戶變更地址時：

地址變更者，請於每月25日前(以郵戳爲憑)，來函通知，逾期者請至原地址取書

漫畫投稿

諸位電玩短路的英雄好漢，求您們行行好，投稿時①必定使用黑色筆②線條儘量明顯③主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意④請加框⑤儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行，那真謝謝你們的大恩大德

美術主編敬上

以下爲投稿格式

篇　名：聖戰奇兵，冒險篇攻略心得
作　者：李國源
筆　名：
地　址：高雄市……999號

※本文不願被修改！如不採用請退回原寄處（附回郵）。

第11期徵稿——　高手請看這裡——懸賞——

聖戰奇兵．動作版　完全攻略
冬之魔　完全攻略

新專欄徵稿

＊冒險補習班　徵求各種RPG各種心得，舉凡練功心法、創造人物、組成冒險隊伍，戰鬥技巧……皆可。

＊紙上談兵—　徵求各類軍事遊戲(包括戰略、模擬等)中任何一場戰役的回顧。必須附圖解說該戰役的始末，包括双方戰前軍力佈置和攻防路線。



/PIG

在魔奇音效卡的說明書上，曾提過超級作曲家有列印的功能，可是把說明書翻爛了，仍然沒有發現。不過憑著本人 PIG 的努力，終於發現了。

這個程式就在超級作曲家的磁片上，檔名為 VCPRINT.EXE。使用者只須在 DOS 下，鍵入其檔名即可開始進行列印工作。以下介紹其使用方法。

File to print ：（輸入欲列印樂曲的檔案名稱，．ROL 可免鍵入）

(1)Notes（N）or data（D）：選擇列印樂曲的音符（N），或是列印速度、音量、音準、樂器的資料（D）

(2)Voice（All；1 to 9）：All 一列印所有聲道的音符或資料。1 to 9 一列印個別聲道的音符或資料。又本項只在樂曲沒有使用打擊樂器時才出現。

(3)Voice （All；1 to 6；BD；SD；TO；CX；HH ）：使用方法同第(2)項。本項為樂曲中使用打擊樂器的選擇項目。

Interpretation data（T；V；P；I）：本項只在(1)選 D 且(2)或(3)選 All 才出現供使用者選擇。此時 T 為 Tempo（速度)、V 為Volume（音量）、P 為 Pitch（音準）、I為 Instrument（樂器）

from measure …從第幾小節開始列印。

to measure…至第幾小節列印結束。

condensed print-out（Y or N）：本項只在(1)選 D，且最後才出現。其意思為是否要濃縮列印。選 Y 即只印列開始的資料。選 N 則每一拍都列印。

附上範例一張，其上有簡短說明，在此不再多說

順便提供二個消息給玩家：

1. 在688 攻擊潛艇的磁片中，有個 CALLS.EXE 的可執行檔，這就是 688 的主題曲。玩家若只想聽音樂，只須鍵入檔名，即可在 DOS 下直接欣賞其震憾的音效。

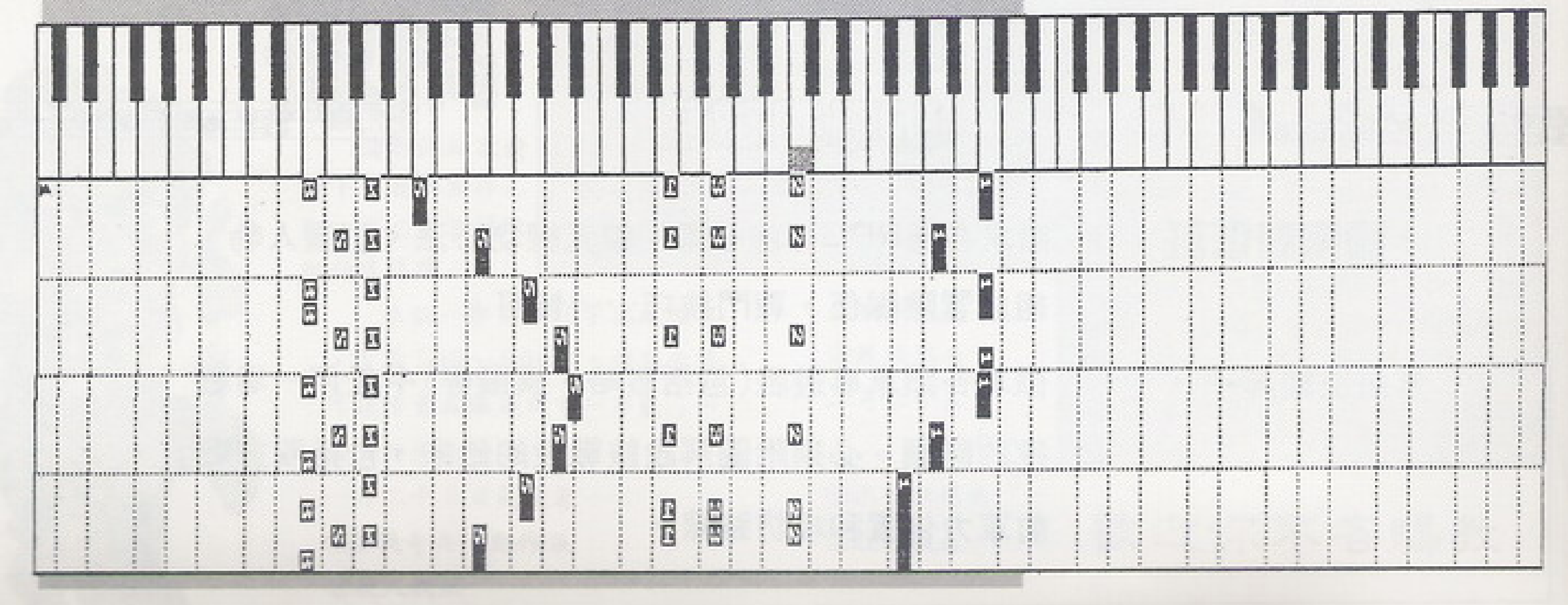
2. 蜘蛛人遊戲中，片頭、失敗、勝利分別有支援音效卡的音樂，其檔名分別為 TITLE.ROL,LOS.ROL,WIN.ROL。可將其失敗，勝利的代表音樂，檔名改為 TITLE.ROL，即可在進入遊戲時，聽不同的音樂。當然也可以在超級作曲家中欣賞其音效。不過因為少了一些 ＊.INS 檔，所以聽起來不如進入遊戲時的好聽。

本圖為(1)選 N，(3)選 All，從第 1 小節開始到第 1 小節結束。

圖 1.2.3.4.5. 等表第幾聲道　　H.S.B 等表打擊樂器所用之聲道

底線 1… 表第 1 小節

本檔案 BOOGIE.ROL 在超級作曲家的磁片上







樂器檔簡易製造工具 ——程式篇

/曹哲毓

Makeinst.bas 的使用方法如下：

1.〔N〕鍵：選擇磁碟機及輸入樂器檔的名稱。

2.〔S〕鍵：將編輯好之資料存檔。

3.〔C〕鍵：清除螢幕上的 data area 為0。

4.〔Q〕鍵：結束程式。

5.〔D〕鍵：將檔案取出，以供編輯。

6.〔E〕鍵：功能和 pctools 上的VIEW／EDIT 幾乎完全一樣。其顯示狀況和 pctools 幾可亂真。

最後，告訴您一些製作的技巧。首先，假設您不喜歡 ACCORDN.INS（手風琴）的聲音，或是想製作另一個稍微不同的手風琴音樂檔：

1.按N鍵將磁碟機路徑及 ACCORDN Enter 輸入。

2.按D鍵叫出它的內容。

3.按E鍵修改。（修改方式和 pctools 中相同，只不過沒有F1的功能。您可以任意更改其中少數的值。）

4.按N鍵更新所需要的檔名。（可將名稱改為 ACCORDN2）等。

5.按S鍵存檔。

※PS，本程式只適用於Ab Lib魔音卡專用之樂器檔。本程式以純英文 mode 執行較美觀。

本程式已放在方程式機車賽MASTER DISK＼INST子目錄中

```
1000 ' ************************************************************************
1010 ' **     Ad - Lib Music Symthesizer Card Instrument Maker Program   , **
1020 ' **     Produced by : Tsao Jer Yue            September 16 , 1989     **
1030 ' ************************************************************************
1040 DEF SEG : SCREEN 0 : CLS : CLEAR : KEY OFF
1050 ON ERROR GOTO 4000
1060 DIM V( 54 ) , H$( 54 )
1070 DRIVER$ = "b" : FILE$ = "noname  "
1080 KEY 15 , CHR$( &H4 + &H8 ) + CHR$( 83 )
1090 KEY 16 , CHR$( &H4 + &H8 + &H40 ) + CHR$( 83 )
1100 KEY 17 , CHR$( &H4 ) + CHR$( 70 )
1110 KEY 18 , CHR$( &H4 + &H40 ) + CHR$( 70 )
1120 KEY 19 , CHR$( &H4 + &H20 ) + CHR$( 70 )
1130 KEY 20 , CHR$( &H4 + &H20 + &H40 ) + CHR$( 70 )
1140 FOR  I = 15 TO 20 : ON KEY ( I ) GOSUB 4340 : KEY ( I ) ON : NEXT
1150 GOSUB 3400
1200 ' ------------------
1210 ' *  main program  *
1220 ' ------------------
1230 K$ = INKEY$ : IF K$ = "" THEN 1230
1240 IF ASC(K$)>96 AND ASC(K$)<123 THEN K$=CHR$(ASC(K$)-32)
1250 IF K$ = "N" THEN 1400
1260 IF K$ = "C" THEN 1800
1270 IF K$ = "S" THEN 1900
1280 IF K$ = "Q" THEN 2100
1290 IF K$ = "D" THEN 2200
1300 IF K$ = "E" THEN 2600
1310 GOTO 1230
1400 ' ----------------------
1410 ' %  [N] function key  %
1420 ' ----------------------
```

```
1430 LOCATE  2 : PRINT "‖" ; SPACE$( 78 ) ; "‖" ;
1440 LOCATE  2 , 4 : COLOR 19 , 0 : PRINT "Enter Drive ID - [B]" : COLOR 7 , 0
1450 YW = 2
1460 XW = 22
1470 LENGTH = 1
1480 GOSUB 3700
1490 IF BB$ = "" THEN 1480
1500 IF ASC( BB$ ) > 96 AND ASC( BB$ ) < 123 THEN BB$ = CHR$( ASC( BB$ ) - 32 )
1510 IF'ASC( BB$ ) < 65 OR  ASC( BB$ ) > 90  THEN BEEP : GOTO 1480
1520 LOCATE 4 , 41
1530 PRINT BB$
1540 DRIVER$ = BB$
1550 LOCATE  2 , 4 : COLOR 19 , 0 : PRINT "Enter Name : " : COLOR 7 , 0
1560 YW = 2
1570 XW = 17
1580 LENGTH = 8
1590 GOSUB 3700
1600 IF BB$ = "" THEN 1590
1610 FOR I = 1 TO LEN( BB$ )
1620    IF ASC( MID$( BB$ , I , 1 ) ) > 96 AND ASC( MID$( BB$ , I , 1 ) ) < 123 THEN MID$( BB$ , I , 1 ) =
CHR$( ASC( MID$( BB$ , I , 1 ) ) - 32 )
1630 NEXT
1640 FOR I = 1 TO 8 - LEN( BB$ )
1650    BB$ = BB$ + " "
1660 NEXT
1670 LOCATE 4 , 17 : PRINT BB$ : LOCATE 4 , 43 : PRINT BB$
1680 FILE$ = BB$
1690 LOCATE  2 : PRINT "‖  Ad - Lib Music Synthesizer Card Instrument Maker Program  Ver 1.2  9/16/89  ‖" ;
1700 GOTO 1200
1800 ' ----------------------
1810 ' *  [C] function key  *
1820 ' ----------------------
1830 A$ = STRING$( 54 , 0 )
1840 FOR I = 1 TO 54
1850    V( I ) = 0
1860    H$( I ) = " "
1870 NEXT
1880 GOTO 2280
1900 ' ----------------------
1910 ' *  [S] function key  *
1920 ' ----------------------
1930 OPEN DRIVER$ + ":" + FILE$ + ".INS" AS #1
1940 FIELD #1 , 54 AS A$
1950 GOSUB 4200 : WRT$ = ""
1960 FOR I = 1 TO 54
1970    WRT$ = WRT$ + H$( I )
1980 NEXT
1990 LSET A$ = WRT$
2000 PUT #1 , 1
2010 CLOSE
2020 GOTO 1200
2100 ' ----------------------
2110 ' *  [Q] function key  *
2120 ' ----------------------
2130 CLS
2140 SYSTEM : END
2200 ' ----------------------
2210 ' *  [D] function key  *
2220 ' ----------------------
2230 OPEN DRIVER$ + ":" + FILE$ + ".INS" AS #1
2240 FIELD #1 , 54 AS A$
2250 IF EOF( 1 ) THEN CLOSE : GOTO 1200
2260 GET #1 , 1
2270 N = LEN( A$ )
2280 X = 3
2290 Y = 9
2300 FOR I = 1 TO 54
2310    X = X + 3
```



```
2320    IF X > 52 THEN Y = Y + 1 : X = 6
2330    C$ = MID$( A$ , I , 1 )
2340    IF C$ = "" THEN BB$ = "00" : GOTO 2370
2350    BB$ = HEX$( ASC( C$ ) )
2360    IF LEN( BB$ ) = 1 THEN BB$ = "0" + BB$
2370    LOCATE Y , X : PRINT BB$ ;
2380    VALUE1 = SCREEN( Y , X     )
2390    VALUE2 = SCREEN( Y , X + 1 )
2400    IF VALUE1 > 64 AND VALUE1 < 71 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
2410    IF VALUE2 > 64 AND VALUE2 < 71 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
2420    VALUE = ( VALUE1 - 48 ) * 16 + ( VALUE2 - 48 )
2430    POSITION = ( Y - 9 ) * 16 + ( X / 3 ) - 1
2440    V( POSITION ) = VALUE
2450    H$( POSITION ) = CHR$( VALUE )
2460    LOCATE Y , X / 3 + 58
2470    IF VALUE < 7 OR VALUE = 8 OR VALUE > 13 AND VALUE < 28 OR VALUE > 31 THEN PRINT CHR$( VALUE ) ELSE PRINT "."
2480 NEXT
2490 CLOSE
2500 GOTO 1200
2600 ' ---------------------
2610 ' *  [E] function key  *
2620 ' ---------------------
2630 POSITION = 1 : C = 0
2640 GOSUB 3100
2650 BB$ = INKEY$ : IF BB$ = "" THEN 2650 ELSE LNB = LEN( BB$ ) : BB$ = RIGHT$( BB$ , 1 )
2660 IF BB$ = CHR$( 27 ) THEN LASTPOSI = POSITION : LC = C : GOSUB 3000 : GOTO 1230
2670 IF ASC( BB$ ) > 96 AND ASC( BB$ ) < 123 THEN BB$ = CHR$( ASC( BB$ ) - 32 )
2680 IF INSTR( "GHKMOPQ" , BB$ ) * ( 2 - LNB ) <> 0 THEN 2650
2690 IF BB$ = "S" THEN LASTPOSI = POSITION : LC = C : GOSUB 3000 : GOSUB 4200 : GOTO 1900
2700 IF BB$ = "Q" AND LNB = 1 THEN 2100
2710 IF ASC( BB$ ) < 71 OR ASC( BB$ ) > 80 THEN 2800
2720 LASTPOSI = POSITION : LC = C
2730 IF BB$ = CHR$( 71 ) THEN POSITION = 1 : C = 0
2740 IF BB$ = CHR$( 72 ) THEN IF POSITION > 16 THEN POSITION = POSITION - 16
2750 IF BB$ = CHR$( 75 ) THEN IF POSITION =  1 THEN C = 0 ELSE C = C - 1 : IF C = -1 THEN C = 1 : POSITION = POSITION - 1 :
 IF POSITION <  1 THEN POSITION =  1
2760 IF BB$ = CHR$( 77 ) THEN :IF POSITION = 54 THEN C = 1 ELSE C = C + 1 : IF C=  2 THEN C = 0 : POSITION = POSITION + 1 :
 IF POSITION > 54 THEN POSITION = 54
2770 IF BB$ = CHR$( 79 ) THEN POSITION = 54 : C = 1
2780 IF BB$ = CHR$( 80 ) THEN IF POSITION < 39 THEN POSITION = POSITION + 16
2790 GOSUB 3000 : GOSUB 3100 : GOTO 2650
2800 IF NOT ( ( BB$ >= "A" AND BB$ <= "F" ) OR ( BB$ >= "0" AND BB$ <= "9" ) ) THEN 2650
2810 PY  = ( ( POSITION - 1 ) \   16 ) + 9
2820 PX  = ( ( POSITION - 1 ) MOD 16 ) * 3 + 6
2830 LOCATE PY , PX + C
2840 PRINT BB$
2850 IF POSITION = 54 THEN C = 1 : GOTO 2890
2860 IF C = 0 THEN C = 1 : GOSUB 3200 : GOTO 2790
2870 IF C = 1 THEN C = 0 : IF POSITION < 54 THEN POSITION = POSITION + 1
2880 IF POSITION > 54 THEN POSITION = 54 : C = 1
2890 GOSUB 3200 : GOTO 2790
2900 GOTO 2650
2910 END
3000 ' -------------------------------------
3010 ' *  subroutine - last position type  *
3020 ' -------------------------------------
3030 LPY = ( ( LASTPOSI - 1 ) \   16 ) + 9
3040 LPX = ( ( LASTPOSI - 1 ) MOD 16 ) * 3 + 6
3050 COLOR 7 , 0
3060 LOCATE LPY , LPX + LC
3070 LSW$ = CHR$( SCREEN ( LPY , LPX + LC ) )
3080 PRINT LSW$
3090 RETURN
3100 ' --------------------------------
3110 ' *  subroutine - position type  *
3120 ' --------------------------------
3130 PY = ( ( POSITION - 1 ) \   16 ) + 9
3140 PX = ( ( POSITION - 1 ) MOD 16 ) * 3 + 6 + C
```

```
3150 COLOR 0 , 7
3160 LOCATE PY , PX
3170 SW$ = CHR$( SCREEN ( PY , PX ) )
3180 PRINT SW$
3190 COLOR 7 , 0 : RETURN
3200 ' ------------------------------
3210 ' *  subroutine - data caculate  *
3220 ' ------------------------------
3230 VALUE1 = SCREEN( PY , PX     )
3240 VALUE2 = SCREEN( PY , PX + 1 )
3250 IF VALUE1 > 64 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
3260 IF VALUE2 > 64 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
3270 VALUE = ( VALUE1 - 48 ) * 16 + ( VALUE2 - 48 )
3280 V( POSITION ) = VALUE
3290 H$( POSITION ) = CHR$( VALUE )
3300 COLOR 7 , 0 : LOCATE PY , PX / 3 + 58
3310 IF VALUE < 7 OR VALUE = 8 OR VALUE > 13 AND VALUE < 28 OR VALUE > 31 THEN PRINT CHR$( VALUE ) ELSE PRINT "."
3320 RETURN
3400 ' ------------------------------
3410 ' *  subroutine - screen type  *
3420 ' ------------------------------
3430 LOCATE  1 : PRINT "
3440 LOCATE  2 : PRINT "
3450 LOCATE  3 : PRINT "
3460 LOCATE  4 : PRINT "
3470 LOCATE  5 : PRINT "
3480 LOCATE  6 : PRINT "
3490 LOCATE  7 : PRINT "
3500 LOCATE  8 : PRINT "
3510 LOCATE  9 : PRINT "
3520 LOCATE 10 : PRINT "
3530 LOCATE 11 : PRINT "
3540 LOCATE 12 : PRINT "
3550 LOCATE 13 : PRINT "
3560 LOCATE 14 : PRINT "
3570 LOCATE 15 : PRINT "
3580 LOCATE 16 : PRINT "
3590 LOCATE 17 : PRINT "
3600 LOCATE 18 : PRINT "
3610 LOCATE 19 : PRINT "
3620 LOCATE 20 : PRINT "
3630 LOCATE 21 : PRINT "
3640 LOCATE 22 : PRINT "
3650 LOCATE 23 : PRINT "
3660 RETURN
3700 ' ------------------------------
3710 ' *  subroutine - input data  *
3720 ' ------------------------------
3730 LOCATE 1 , 1 : BB$="" : TN = 32
3740 FOR XX = 1 TO LENGTH
3750 BB$ = BB$ + CHR$( TN )
3760 NEXT XX
3770 LOCATE YW , XW : PRINT BB$
3780 POINTER = 1 : AA$ = " "
3790 WHILE ASC( AA$ ) <> 13
3800 AA$ = INPUT$( 1 )
3810 IF AA$ = CHR$( 27 ) THEN 3700
3820 IF ( POINTER > LENGTH ) AND ( ASC( AA$ ) = 13 ) THEN 3930
3830 IF ( POINTER > LENGTH ) AND ( ASC( AA$ ) = 8  ) THEN 3890
3840 IF ( POINTER > LENGTH ) THEN 3930
3850 IF ASC( AA$ ) >= 32 THEN MID$( BB$ , POINTER , 1 ) = AA$ : POINTER = POINTER + 1 : GOTO 3920
3860 IF POINTER = 1 AND ASC( AA$ ) = 8 THEN 3920
3870 IF ASC( AA$ ) <> 8 THEN 3910
3880 MID$( BB$ , POINTER     , 1 ) = CHR$( TN )
3890 MID$( BB$ , POINTER - 1 , 1 ) = CHR$( TN )
3900 POINTER = POINTER - 1
3910 IF ASC( AA$ ) = 13 THEN BB$ = MID$( BB$ , 1 , POINTER - 1 ) : POINTER = LENGTH + 1
3920 LOCATE YW , XW : PRINT BB$
3930 WEND
```

```
Ad - Lib Music Synthesizer Card Instrument Maker Program  Ver 1.2  9/16/89

Instrument : NONAME    |  Filename : B:NONAME  .INS  |  By : EtBasic v1.60

        ———————— Hex codes ————————                 ASCII value

  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
  00 00 00 00 00 00

          Function  Keys                    Moving  Keys

  [N] : Name    [C] : Clear   [S] : Save      [ Hm ] [ Up ] [ -- ]
                                              [ Lf ] [ -- ] [ Rt ]
  [Q] : Quit    [D] : Dump    [E] : Edit      [ Ed ] [ Dn ] [ -- ]
```

```
3940 RETURN
4000 ' --------------------
4010 ' *  Error messages  *
4020 ' --------------------
4030 IF ERR > 49 THEN 4080
4040 LOCATE  2 : PRINT "‖              <<<<<   Check your type    >>>>>                     ‖" ;
4050 GOSUB 4100
4060 RETURN 1400
4070 LOCATE  2 : PRINT "‖         <<<<<  Diskettes or disk driver error   >>>>>              ‖" ;
4080 GOSUB 4100
4090 RESUME 1400
4100 ' -------------------
4110 ' *  Sound effects  *
4120 ' -------------------
4130 FOR SD = 1300 TO 2600 STEP  26 : SOUND SD , .2 : NEXT
4140 FOR SD = 2600 TO 1300 STEP -26 : SOUND SD , .2 : NEXT
4150 FOR WAITTIME = 1 TO 2000 : NEXT
4160 RETURN
4200 ' -------------------------------
4210 ' *  subroutine - restore data  *
4220 ' -------------------------------
4230 FOR POSITION = 1 TO 54
4240    PY = ( ( POSITION - 1 ) \   16 ) + 9
4250    PX = ( ( POSITION - 1 ) MOD 16 ) * 3 + 6
4260    VALUE1 = SCREEN( PY , PX     )
4270    VALUE2 = SCREEN( PY , PX + 1 )
4280    IF VALUE1 > 64 THEN VALUE1 = VALUE1 - 7
4290    IF VALUE2 > 64 THEN VALUE2 = VALUE2 - 7
4300    VALUE = ( VALUE1 - 48 ) * 16 + ( VALUE2 - 48 )
4310    V( POSITION ) = VALUE
4320    H$( POSITION ) = CHR$( VALUE )
4330 NEXT
4340 RETURN
```


下期預告

銀河英雄完全攻略

風行者

蜘蛛人跳關法

毀天滅地修改法

蘿塞拉的冒險

貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
148	動作	快打磚塊 II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150
162	博奕	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼遊街	2	150
168	動作	方程式機車賽	2	150
169	動作冒險	步步殺機	1	80
170	動作	忍	1	80
171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150
172	動作	衝鋒飛車	2	150
173	動作	異形	2	150
174	動作	終極警探・電影版	2	150
175	角色	銀河超能力戰記	2	150
176	動作	雙截龍 II	1	80
177	動作	武道館	2	150

不要忘了看看新片的流行動向喔



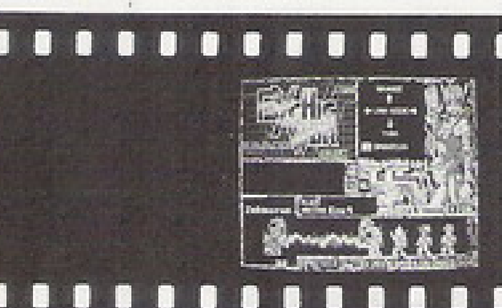
魔鬼剋星II



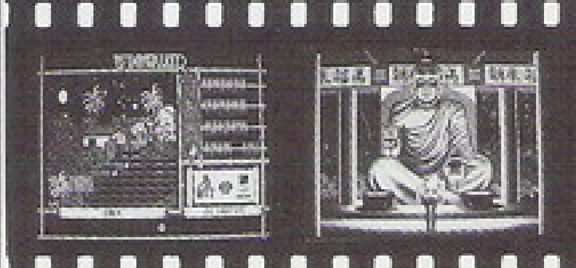
A-10殺手坦克

珍藏版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	冒險	紐約獵人者	5	300
2	角色	未來之魔法	2	180
3	冒險	羅塞拉的冒險	9	460
4	冒險	幻想空間 II	6	340
5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
6	動作	長槍英雄	3	230
7	推理	警察故事 II	6	340
8	智育	醫生也瘋狂	3	230
9	角色	光芒之池	3	230
10	動作	魔鬼戰警	3	230
11	冒險	淘金熱	5	300
12	角色	地心攔截	3	230
13	動作	宇宙神風號	4	270
14	冒險	太空捕快	4	270
15	冒險	宇宙傳奇 III	6	340
16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
17	角色	魔法門 II	3	230
18	角色	冬之魔	3	230
19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
20	角色	青色痢的詛咒	4	270
21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
23	智育	明星撲克	3	230
24	模擬	紅色風暴	2	180
25	動作角色	仙境故事	2	180
26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
27	角色扮演	銀河英雄	2	180
28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
29	模擬	模擬城市	2	180
30	立體冒險	幻想空間 III	8	420
31	動作角色	風行者	3	230
32	戰略	水滸傳	3	230
33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
34	模擬	古董名車大賽	3	230







暢銷排行榜

名次	遊戲名稱	類別
1	模擬城市	模擬
2	烏茲衝鋒槍	動作
3	立體俄羅斯方塊	智育
4	A-10坦克殺手	模擬
5	幻想空間 III	立體冒險
6	魔鬼剋星 II	動作
7	水果盤	博弈
8	方程式機車賽	動作
9	三國志	戰略
10	機器戰警	動作

名次	遊戲名稱	類別
11	魔法門 II	RPG
12	時空戰士	動作
13	快打磚塊 II	智育
14	俄羅斯方塊 II	智育
15	衝鋒飛車	動作
16	F-15 II	模擬
17	名車大賽 II	模擬
18	明星撲克	智育
19	忍	動作
20	屠龍記	動作

名次	遊戲名稱	類別
21	步步殺機	動作冒險
22	伊蘇國	動作RPG
23	毀天滅地	動作
24	火戰車	模擬
25	聖戰奇兵・動作版	動作
26	銀河英雄	RPG
27	仙境故事	動作RPG
28	蜘蛛人	動作
29	毀滅戰士	動作
30	黑暗金字塔	冒險



讀者意見調查表

1. 讀者個人資料

1.姓名：________　　2.性別：□男　□女

3.電話：________　　4.年齡：________

5.住址：________________

6.職業：________　7.教育程度：________

8.每個月的零用錢／收入：________

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：________

2. 閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

□訂閱　□零買　□贈閱　□借閱　□其他

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

□4小時以下　□4～8小時　□8～12小時

□12～24小時　□24小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

□玩 GAME 的時候　□剛拿到雜誌的時候

□有空的時候　□心情好的時候　□無聊的時候

□其他：________

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

□自己收藏　□傳閱家人，人數：________

□傳閱同學、朋友或同事，人數：________

□看完即丟或送人　□其他：________

3. 編輯意見

1.您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	□	□	□	□	□	____
國內報導	□	□	□	□	□	____
國外報導	□	□	□	□	□	____
遊戲攻略	□	□	□	□	□	____
百戰天龍	□	□	□	□	□	____
專輯系列	□	□	□	□	□	____
PC地帶	□	□	□	□	□	____
遊戲評論	□	□	□	□	□	____
電玩短路	□	□	□	□	□	____
RPG俱樂部	□	□	□	□	□	____
每期一怪	□	□	□	□	□	____
出槌大法師	□	□	□	□	□	____
啊噠裝備店	□	□	□	□	□	____
華山論GAME	□	□	□	□	□	____
995 信箱	□	□	□	□	□	____
遊戲大家談	□	□	□	□	□	____
魔音卡專欄	□	□	□	□	□	____
熱線 080	□	□	□	□	□	____
銷售排行榜	□	□	□	□	□	____
產品目錄	□	□	□	□	□	____

2.您喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

3.您不喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

4.您期待軟體世界雜誌推出的單元名稱？

4. 發行意見

1.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	很滿意	滿意	沒意見	不滿意	很不滿意	為什麼
紙張	□	□	□	□	□	____
印刷	□	□	□	□	□	____
裝訂	□	□	□	□	□	____
包裝	□	□	□	□	□	____
收書時間	□	□	□	□	□	____
售價	□	□	□	□	□	____

※零買雜誌者請跳答第4題

2.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存　□訂閱較零買方便

□其他：________

3.如果雜誌到期，是否續訂？

□是　□否　為什麼？________

※訂戶請跳答第7題

4.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月1～12日　□每月13～20日

□每月21日以後　□不一定

5.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司　□書店、文具行　□百貨公司

□唱片行　□其他：________

6.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是　□否　□為什麼？________

7.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹　□軟體世界產品

□逛街　□其他：________

5. 廣告意見

1.您通常閱讀那些報紙？（複選）

□中國時報　□聯合報　□臺灣時報　□民生報

□中央日報　□經濟日報　□工商時報　□自立早報

□首都早報　□環球日報　□中時晚報　□聯合晚報

□臺灣新聞報　□其他：________

（請沿此線剪開。謝謝！）



2.您經常收聽那些廣播節目？

時段　電台　節目名稱

______ ______ ______

______ ______ ______

______ ______ ______

3.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌?(複選)

□倚天 □第三波 □0與1科技 □PC WORLD

□熱訊 □天下 □時報周刊 □讀者文摘

□其他：______

4.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

5.您關心那些廣告？(複選)

□電腦、資訊 □音樂 □運動 □服飾 □家電

□食品 □其他：______

6. 消費及休閒習慣

1.目前擁有的電腦週邊設備：

□MGA □CGA □EGA □VGA □硬碟 □搖桿

□Mouse □Modem □印表機 □魔奇音效卡

□其他：______

2.您喜歡的休閒活動有那些？(複選)

□看電視、電影、錄影帶 □球類運動 □聽音樂

□旅遊 □閱讀 □舞蹈 □其他：______

7. 活動意見

1.您希望軟體世界舉辦什麼活動？(複選)

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽

□其他：______

8. 遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

□會 □不會 為什麼？______

2.決定買某個遊戲的原因——

□軟體世界雜誌介紹 □偏好某類型 □看別人玩過

□被包裝廣告吸引 □名列排行榜 □經人推薦

□試玩過 □其他：______

3.那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

9. 除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

1.軟體：□商用 □教育 □卜算 □其他：______

2.週邊：□空白磁片 □磁片盒 □Mouse □報表夾

□搖桿 □其他：______

3.□唱片、錄音帶 4.□禮品 5.□文具 6.□海報

7.□攻略單行本 □其他：______

10. 我有話要說

請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28—34號參加抽獎

特別獎1名：原裝進口 GAME 一套(NT1000)

頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)

貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)

參　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)

安慰獎10名：軟體世界鑰匙圈1個

第9期軟體世界讀者意見調查表得獎名單

第9期特別獎(原裝進口遊戲一套)：F-15鷹式戰鬥機Ⅱ

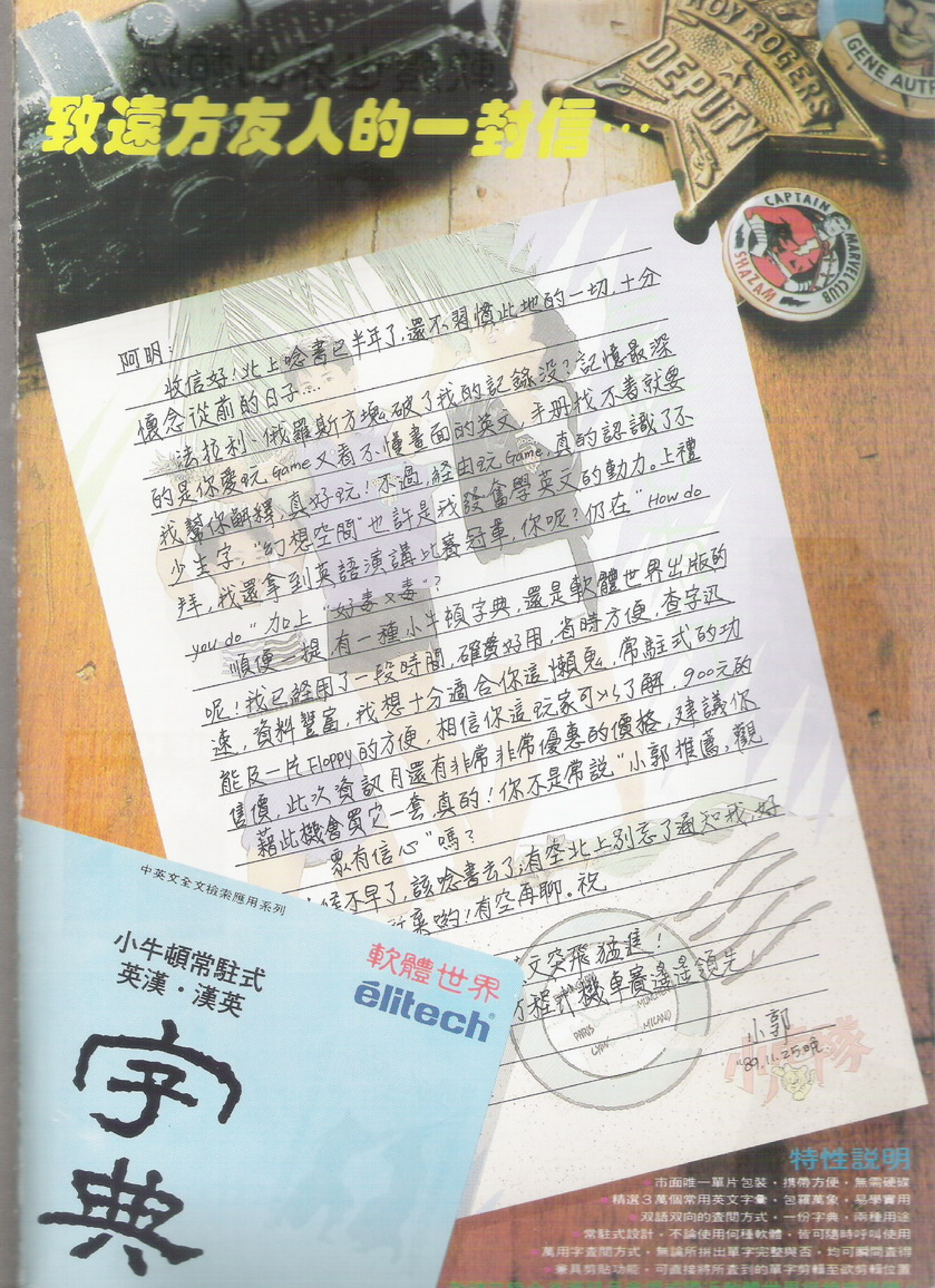
特別獎：李文敏(台北縣)

頭　獎：林志成(台北市)

貳　獎：劉欣原(花蓮縣)、劉肇資(台中市)

叁　獎：張耀體(台北市)、陳怡安(台北市)、陳威志(高雄市)

安慰獎：呂長達(台北市)、符仕穎(台中縣)、商文正(高雄市)、王國揚(台北市)、陳正龍(彰化縣)、洪志聰(南投縣)、胡善熙(新竹市)、王亮傑(台北市)、徐偉成(台中市)、謝宗憲(高雄市)

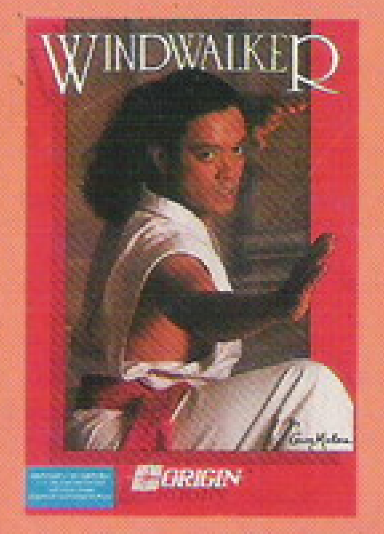


致遠方友人的一封信…
阿明：
收信好！北上唸書已半年了，還不習慣此地的一切，十分懷念從前的日子……
法拉利、俄羅斯方塊破了我的記錄沒？記憶最深的是你愛玩Game又看不懂畫面的英文，手冊找不著就要我幫你解釋，真好玩！不過，經由玩Game，真的認識了不少生字，"幻想空間"也許是我發奮學英文的動力。上禮拜，我還拿到英語演講比賽冠軍，你呢？仍在"How do you do"加上"好毒又毒"？
順便一提，有一種小牛頓字典，還是軟體世界出版的呢！我已經用了一段時間，確實好用，省時方便，查字迅速，資料豐富，我想十分適合你這懶鬼，常駐式的功能及一片Floppy的方便，相信你這玩家可以了解，900元的售價，此次資訊月還有非常非常優惠的價格，建議你藉此機會買它一套，真的！你不是常說"小郭推薦，觀眾有信心"嗎？
不早了，該唸書去了，有空北上別忘了通知我，好
有空再聊。祝
文突飛猛進！
程式機車賽遙遙領先
小郭
'89.11.25晚
中英文全文檢索應用系列
小牛頓常駐式
英漢・漢英
字典
軟體世界
ēlitech
特性說明
市面唯一單片包裝・攜帶方便・無需硬碟
精選３萬個常用英文字彙・包羅萬象・易學實用
双語双向的查閱方式・一份字典・兩種用途
常駐式設計・不論使用何種軟體・皆可隨時呼叫使用
萬用字查閱方式・無論所拼出單字完整與否・均可瞬間查得
兼具剪貼功能・可直接將所查到的單字剪輯至欲剪輯位置

軟體世界出類拔萃



水滸傳
繼三國志、信長之野望後
又一以中國歷史為背景
取材於民間章回小說
的戰略遊戲問世了、
三十六天罡七十二地煞
梁山泊裡一百零八條好漢
隆重登場
強打鉅片
軟體世界年初獻禮勢必搶購



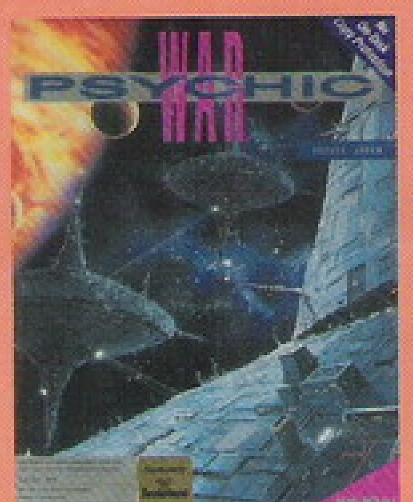
風行者在
神奇瑰麗的國度裡
陰陽八卦風雨雷電循環不已
神話傳說野獸怪物無奇不有
模擬真實生活獨到的中國風格
不論在陸地或海洋
都有你意想不到的冒險傳奇
軟體世界極力推薦
一部不可多得的RPG



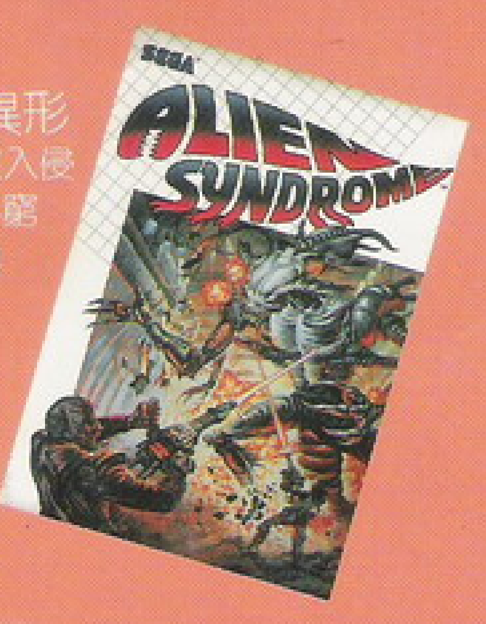
噴射戰鬥機
喜好模擬飛行的玩家有福了!!
由辨識目標、攔截、護航、纏鬥
救援、轟炸…所結合
30個以上的任務
精緻的外部視野及精彩的動畫
模擬迷不可或缺的珍品



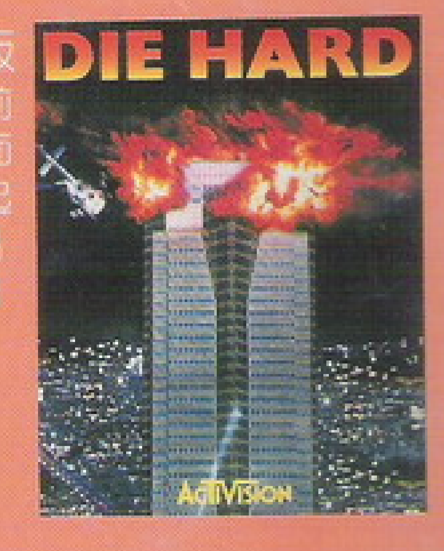
燃燒的野球 II
——野球再燃燒
支援魔奇音效卡
外加高精密ENG電子攝影鏡頭
七個不同球場五種視野任你切換
盜壘刺殺雙殺自行編隊寰你策劃
快慢速及定格重播功能齊全
匠心獨具讓你發揮攻守戰略
繼燃燒的野球後另一運動鉅片



銀河超能力戰記
你——威力無比的超能戰士
她——曾參與核能戰爭的神秘女郎
決定並肩達成消滅帝國軍的任務
支援魔奇音效卡享受科幻的聲光效果



異形
專吸食人類精氣的異形再次入侵
慘絕人寰的悲劇層出不窮
啓動自毀裝置與異形同歸於盡
是萬不得已的辦法
驚險的科幻冒險動作遊戲
讓你心有餘悸……



終極警探・電影版
不讓電影專美於前
終極警探將在電腦螢幕與你見面
電影劇情重現高潮迭起
寒冬裡一部讓你熱氣騰騰的動作極品
強檔好片錯過可惜



雙截龍 II
黑色武士餘孽捲土重來誓雪前恥
双胞胎兄弟練就旋風神腿勇搗虎穴
承襲第一代的精華增添多種武器
動作俐落打鬥激烈
雙截龍 II 你最佳的選擇



武道館
十足的東洋風味風靡日本
多種招式變幻無窮不同派別功夫迥異
軟體世界為你打開武道館之門
滿足你對武術的狂熱
讓你成為真正的武林高手